http://www.gamecenter.ru



Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Подробное освещение событий игрового мира

Самые свежие новости от издателей и разработчиков

№ 2 1999

Советы по прохождению и солюшены



Экзотические НАВОРОТ Устройства

Чем бы дитя ни тешилось...

Мега Хит!

Shogo
Fallout 2
Grim Fandango
Caesar III

Более 150 Игр в номере

Thief: the Dark Project

Microsoft Flight Simulator

Space Bunnies Must Die

NHL `99

Settlers III

Grand Prix Legends

Сумма технологий

Камнепад, камнепад... какой процессор выбрать ИГРОМАНУ ?

Красочный мир линейка видеокарт ImageWorld

Мега ИГРА Windows 98 - тест на совместимость с ИГРАМИ

Mission Possible

Fallout 2 - как нам обустроить Америку-2241

PREVIEW

Babylon 5
Alpha Centauri
SimCity 3000
Battle of Britain
Civilization: Call to Power
и еще дюжина игр

День, когда мы смогли взлететь, или F-29 Retaliator

Игры, любимые народом



ВВЦ, павильон №71

ВЫСТАВОЧНО-ДЕЛОВОЙ ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Забудьте о кризисе, приобщайтесь к прогрессу!

Информационные технологии во многом изменили жизнь человечества в XX веке. Какие технологии будут определять лицо грядущего столетия? Что дадут они обществу и каждому человеку? Теперь Вы можете найти ответы на все эти вопросы, посетив Выставочно-деловой центр информационных технологий.

Перед Вами гостеприимно распахнутся двери павильона №71 ВВЦ, где на площади свыше 1000 кв. м будут размещены многочисленные экспозиции решений в области информационных технологий на базе российской и зарубежной компьютерной техники. Созданием Центра мы также открываем реальные пути возрождения малых павильонов ВВЦ для выставочной деятельности.

Рекламно-издательская группа «Фантазия» будет обновлять «большую витрину новинок», предоставляя ее площади крупнейшим производителям компьютерной техники. Наряду с мировыми гигантами свои разработки в области информационных технологий представят предприятия Москвы и Подмосковья, инновационно-активных регионов России, стран ближнего зарубежья.

Девиз Центра: «Показать. Объяснить. Помочь приобрести».



СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

Мегахит



61 Выпадение в осадок: дубль два [Fallout 2]

«Он вернулся, он вернулся!» — кричали мутанты, в ужасе пряча свои дрожащие тела в самые укромные уголки остывающей пустыни. Они помнили гибель Мастера и грибы ядерных взрывов над главной и вспомогательной базами.

73 Японский монолит [Shogo]

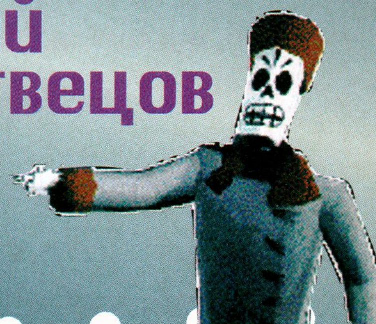
В общем сюжет тянет на повесть, если не на роман. В некоторых местах игры вы будете действовать вместе с напарниками, сопровождать их, вести их в бой за правое дело и наставлять по мере возможности.

65 Аве, Кесарь! [Caesar III]

Совсем неудивительно, что игра «Caesar 3» оказалась в хитах сезона. Такая судьба была уготована ей предшественниками, прогремевшими пусть не сильно, зато широко, и нанесшими обширные повреждения игроманским кошелькам.

70 Культовый танец мертвецов [Grim Fandango]

Хотя Grim Fandango, безусловно, одна из лучших игр этого года и имеет право быть хитом, абсолютно лучшей, объективно, она не является.



6-19 30 дней на линии огня

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

20 Игрок
Играть или смотреть?

57 Коктейль
Коктейль заморский

78 Стенка НА стенку
Давай оставим этот мир

82 Красота
Эстетика каннибализма





24 Предварительный просмотр

25 Homeworld
27 Daikatana
31 Империя Ацтеков
34 X-Wing Alliance
36 Battle of Britain
38 Force Commander
40 Planescape Torment
43 Babylon 5
45 Civilization: Call to Power
47 Alpha Centauri
53 Nations — Fighter Command
55 Shadowman



202 Ящик для мусора

НОВИНКА! КОМИКС! 192



208 Игры в моей жизни

84 ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых МегаГейма. Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описаловы разнообразных игрушек

86 101: The 101st Airborn
89 Chessmaster 6000
92 Creatures 2
94 FIFA '99
97 People's General
99 Grand Prix Legends
102 Knights and Merchants
105 NHL '99
110 Settlers III
115 Space Bunnies Must Die
118 ANNO 1602
121 Quake II: Ground Zero
125 Half-Life
128 Hoyle Classic Card Game
129 Madden NFL '99
133 Microsoft Combat Flight Simulator
137 Age of Empires: Rise of Rome

152 MISSION IMPOSSIBLE
Как нам обустроить Америку 2241 года
[прохождение Fallout 2]

CHEATS 154-165

168 Игры, любимые народом
Только в полетах живут...



172 СУММА ТЕХНОЛОГИЙ
173 КАМНЕПАД, КАМНЕПАД
Что есть процессор и что нужно о нем знать
179 КРАСОЧНЫЙ МИР
Продукты под маркой «Image World»
181 WINDOWS 98 ДЛЯ ИГРОМАНА
Очередной апгрейд
186 НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ
Чем бы дитя не тешилось...

188 Internet для геймера
RPG в Internet



142 Бестолковые рейтинги
Топ и Топлесс Мега-редакции

147 Мои виртуальные похождения
Игра Игров. Виртуальный апофигей

Дорогой читатель!

Прошедший год был богат игровыми событиями, но наступивший обещает в этом смысле еще больше. В частности, именно сейчас Вы держите в своих руках плод одного из этих событий — февральский номер нашего замечательного журнала.

Сейчас очень модно говорить о последствиях кризиса, параличе и стагнации. Однако игровая жизнь продолжает бурлить, не собираясь впадать ни в какую стагнацию. Лишнее тому свидетельство — то, что мы «в условиях кризиса» решились на такой полномасштабный проект, как издание толстого и красочного игрового журнала.

Мы хотели бы надеяться, что «Mega Game» понравится вам не только по внешнему виду и исполнению, но, что куда важнее, по содержанию. Ведь наша цель — стать для вас надежным проводником по игровому миру и достоверным источником информации как об играх, так и обо всем, что с ними связано. Поэтому, в частности, нам особенно важны ваши пожелания и замечания. Пишите и не стесняйтесь критиковать (впрочем, хвалить тоже не стесняйтесь, если есть за что)!

П. Курков

P. S. Некоторые злопыхатели утверждают, что у меня получилась самая стандартная колонка редакции на свете. Решительно заявляю: напротив, эта колонка смело и революционно ломает все принятые нормы и правила. Чтобы в этом убедиться, достаточно взглянуть на прилагаемую типовую «Инструкцию по изготовлению колонки редактора».

Инструкция по изготовлению колонки редактора

Внимание! В целях повышения оригинальности в текстах колонки редакции **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** касаться следующих штампов:

1). Вот и прошла (осень, жизнь, рота солдат), наступает (зима, Бонапарт, на мозоль), на дворе уже (зима, снег, дрова закрыли всю траву), но игровое движение цветет и пахнет, выбиваясь (из-под снега, в люди, из ряда вон).Что же готовит нам этот (сезон, год, повар)?..

2). Кризис, критически буйствующий, довел до кризисного состояния общую ситуацию катастрофы в параличе. Депрессии обострились, упадок упал, однако даже в это смутное время мы, движимые исключительно кое-чем и не боясь чего-то там, рады порадовать радетелей игр тем, что не только не сдаемся, но напротив, раздаемся (издаемся, изгаляемся) вширь, вглядь, в разтакую мать, чему свидетельство... и т. д.

3). Перед Вами, дорогой (дешевый, родимый, гипотетический) читатель, — первый номер нашего журнала. Мы так хотели Вам воще, что сразу видно, какие мы где-то. Надеемся, что блин не комом, а если комом, вы все-таки разверните. И, конечно, все ваши слова в адрес журнала мы запомним.

П. Курков

Список игр упоминаемых в номере

101: The 101st Airborne		*Get Medieval*	*157*	*Requiem: Avenging Angel*	*16*
in Normandy	*86, 159*	*G-Nome*	*162*	*Rune*	*19*
Age of Empires: The Rise		*Gorky 17*	*18*	*Settlers III*	*110*
of Rome	*137, 154*	*Grand Prix Legends*	*99*	*Shadowman*	*55*
Alpha Centauri	*47*	*Grand Theft Auto*	*157*	*Shogo*	*73*
Anno 1602	*118*	*Grand Touring*	*161*	*Shogo: Legacy of the Fallen*	*19*
Babylon 5	*43*	*Grim Fandango*	*70*	*SimCity 3000*	*15, 51*
Baldur's Gate	*11*	*Gruntz*	*8*	*Soldiers at War*	*58*
Battle of Britain	*36*	*H.E.D.Z.*	*154*	*Soul of the Oracle*	*12*
Battlezone: Odyssey	*19*	*Half-Life*	*125, 163*	*Space Bunnies Must Die*	*115*
Big Brother	*11*	*Hardwar*	*156*	*Sports Car GT*	*8*
Bird Hunter:		*Heart of Darkness*	*82*	*Star Wars Rogue Squadron*	*165*
Upland Edition	*17*	*Hoyle Classic Card Game*	*128*	*Starcraft Brood War*	*9*
Caesar III	*65, 155*	*Homeworld*	*25*	*Starship Troopers:*	
Carnivores	*160*	*Infantry*	*8*	*Sword&Sorcery*	*17*
Centipede 3D	*159*	*Ka-52 Team Alligator*	*9*	*Starsiege: Tribes*	*19*
Chessmaster 6000	*89*	*Klingon Honor Guard*	*158*	*Submarine Titans*	*13*
Civil War Generals 3	*13*	*Knights&Merchants*	*102, 161*	*The 5th Element*	*154*
Civilization:		*Lode Runner 2*	*160*	*The Fouth Book of Yendor*	*18*
Call to Power	*45*	*Madden NFL 99*	*129*	*TNN Outdoors Pro Hunter*	*13*
Cossaks	*16*	*Midtown Madness*	*8*	*Total Distortion*	*165*
Creatures 2	*92*	*Might & Magic*	*189*	*Ultima*	*191*
Daikatana	*27*	*Motocross Madness*	*10*	*Ultima Online*	*78*
Deathtrap Dungeon	*144*	*Ms Flight Simulator*	*133*	*Vampire: The Masquerade*	*17*
Deer Hunter 2	*156*	*Natural Fawn Killers*	*10*	*Veilied Threat*	*18*
Dethkarz	*162*	*NHL 99*	*105*	*Virtual Deep Sea Fishing*	*9*
Earth 2150	*9*	*People's General*	*97*	*Warzone 2100*	*18*
EverQuest	*15*	*Pharaon*	*13*	*Wizardry*	*188*
Extreme Winter Sports	*15*	*Planescape Torment*	*40*	*X-Wing Alliance*	*34*
F29 Retaliator	*168*	*Populous*	*57*	*Аллоды 3D*	*14*
Fallout	*57, 190*	*Premier Manager 99*	*27*	*Архипелаг*	*14*
Fallout II	*61, 152*	*Prince Naseem Boxing*	*15*	*Империя Ацтеков*	*31*
FIFA 99	*94*	*Quake II: Grand Zero*	*121*	*Корсары*	*14*
Flash Point	*13*	*Quake III Arena*	*16*	*Петька и Василий Иванович*	
Fly!	*11*	*Recoil*	*165*	*спасают Галактику*	*14*
Force Commander	*38*	*Rent-A-Hero*	*12*	*Тетрис*	*206*

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Вадим Богданов
(«Internet для геймера»)
Алексей Котко
Петр Курков
(зам. главного редактора)
Антон Самбуров
anton@gamecenter.ru
(«30 дней на линии огня», «Сумма технологий»)
Юрий Травников
jura@gamecenter.ru
(«Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку»)
Иван Шаров
sharov@gamecenter.ru
(«Предварительный просмотр», «Mission Possible»)

Литературная редакция
Александр Галкин
(руководитель)
Ольга Гулякова
Людмила Колобова
Наталья Савельева
Каринэ Халатова

Дизайн и верстка
Денис Еремин
Наталия Долгая
Марианна Ким
Антон Коркин
Сергей Тимонов
(обложка)

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба
Виктор Фольмер
Светлана Биневская
(095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения
Александр Ермолаев
Евгений Кирсанов
Алексей Савельев
(095) 234-9811

Отдел региональных продаж
Виктория Коваленко
(095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — РА «Фантазия»

Отпечатано в типографии РА «Фантазия»

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

30 ДНЕЙ
НА ЛИНИИ ОГНЯ

Еще 30 дней на передовой пролетели, как фанера над Парижем. Причем некоторые за эти дни пролетели очень даже неслабо. Например, несколько крупных и благополучных компаний остались без лучших своих сотрудников, в результате чего многие перспективные проекты сдвинулись по срокам завершения, а некоторые – так вообще оказались под угрозой закрытия. Они там, понимаешь, резвятся, а мы (геймеры) страдаем.

Все основные события начала года в принципе укладываются в стандартную схему. Как обычно, начинают наконец-то выходить новые игры, обещанные нам осенью и к Рождеству (их, конечно). И наоборот, то, что было обещано на начало года, начинают переносить на весну, на лето или вообще на конец года.

Опять же, как обычно, в конце года некоторые фирмы сделали себе подарки, прикупив другие фирмы... Хм... Или наоборот, подарки сделали себе те, кто продал эти компании? Ну это станет понятно к концу года, а может, и раньше.

Но уже сейчас можно сказать, что скоро мы увидим на прилавках магазинов видеоускорители на базе Voodoo 3 производства компании 3Dfx Interactive, которая недавно (и, видимо, именно для этого) прикупила компанию STB Systems.

Ну а Microsoft тяжелой поступью продолжает наступление на игровой рынок, сделав себе рождественский подарок в виде приобретения мощной компании-разработчика FASA Interactive.

Так что жизнь кипит, индустрия летит вперед, мощность компьютеров не успевает за потребностями игр, но мы все равно стоим на своем:

«Играть, играть и еще раз ИГРАТЬ!».

Антон Самбуров
anton@gamecenter.ru



ДЕКАБРЬ - ЯНВАРЬ

25 Католическое Рождество. По этому случаю вышла первая дема Alpha Centauri.

26 Вышел Battlecruiser 3000AD v2.0

27 Для NFS III сделали Batmobile - авто Бэтмэна (http://3dracing.allgames.com/just-for-fun/nfs3cars/)

28 Открылся сайт игры Rogue Squadron www.roguesquadron.net

29 Игра Football Pro 99 от Sierra «озолотилась»

30 Columbia Pictures приняла решение о съемках фильма DOOM

31 Sierra объявила о прекращении разработки игры Basketball Pro 99

1 С Новым Годом!

2 Novastar, маленькая компания, создавшая известную игру Steel Panthers II, прекратила свое существование.

3 Появился видеоролик Quake III.

4 MSN Gaming Zone (www.zone.com) объявляет о проведении турнира по играм Hearts и Spades.

5 Открылся официальный сайт игры System Shock II.

6 GT Interactive приобрела компанию разработчиков Legend Entertainment. Legend в данный момент разрабатывает дополнительные уровни к Unreal, РПГ Wheel of Time, а также Unreal 2.

7 Закончена прцедура покупки компании FASA IT фирмой Microsoft. Теперь Microsoft обладает правами на торговые марки BattleTech, MechWarrior, MechWarrior 2 и MechCommander.

8 Myth II еще раз вышел в свет. Исправленная версия поступила в продажу.

9 Sierra Studios полностью обновила сайт, посвященный игрушке Gabriel Knight 3. www.sierrastudios.com/games/gk3/lead-in.html

10 Фирма NVidia выходит на открытый рынок акций. Ей присвоен символ NVDA в системе NASDAQ.

11 Psygnosis закрыл свою студию разработчиков в Сан-Франциско. Компания высказывает уверенность, что этот шаг не повлияет на находящиеся в разработке игры Drakan, Metal Fatigue и Hired Guns.

12 Французская компания Havas SA приобрела лакомый кусок — Cendant Software за $800 млн наличными. В подчинение Havas перешли теперь Knowledge Adventure, Blizzard, D&A, Sierra.

13 Анонсирован новый процессор фирмы Intel. Pentium III. Подпольная кличка — Katmai

14 Известая фирма Canopus, ушла с рынка производителей 3D ускорителей.

15 Вышел (наконец-то) DirectX 6.1

16 Открылся новый сайт посвященный Quake III- http://www.planetq3.com.

17 Произошла кардинальная перестройка Gamer's Alliance . (www.gagames.com)

18 Было объявлено о заключении сделки между Activision и Psygnosis. Теперь Activision будет заниматься распространением и продажей всех игр Psygnosis'a на всей территории Северной Америки.

19 Sony Online Entertainment и 989 Studio сегодня сообщили, что начинают стратегические инвестиции в недавно сформированную игровую компанию под названием RedEye Entertainment.

20 Появились первые смутные сведения о готовящейся NFS IV

21 Компании EA (www.ea.com) и Maxis (www.maxis.com) объявили, что долгожданный SimCity 3000 ушел в золото.

22 Electronic Arts отказалась от издания игры The Creed.

23 Вышел еще один add-on. На этот раз к игре Battlezone, и он называется Battlezone: Odyssey.

24 На MSN Gaming Zone (www.zone.com) появилась новая игра, которая называется Elite Darts. Игра признана Всемирной Федерацией Дартса.

25 Фирма Sierra Sports официально объявила об отзыве игры NFL Football Pro '99 из-за ошибок в коде программы. Игрушка исчезнет из всех магазинов, а те, кто ее уже купил смогут получить свои деньги обратно.

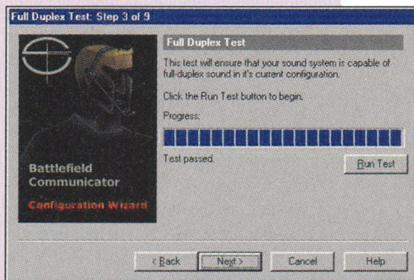
Short News

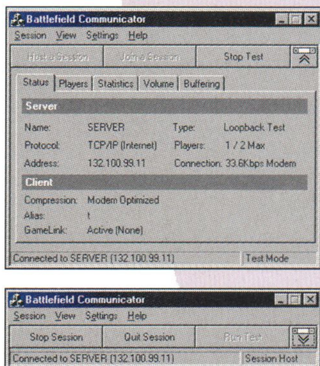
- Microsoft объявила, что в Civilization II: Multiplayer Gold Edition и Heretic II теперь можно бесплатно поиграть на MSN Gaming Zone.
- Electronic Arts опубликует Sports Car GT для PC. Игра издается компанией Westwood Pacific в калифорнийском городе Ирвин. Игра выйдет к весне 1999 года.
- Компания 3D Realms создала новую рабочую группу, которая будет заниматься исключительно разработкой 3D-технологий для игр компании и лицензировать ее другим разработчикам.
- Interplay изменила название своего спортивного подразделения с VR Sports на Interplay Sports. Это сделано в связи с известностью торговой марки Interplay.
- Попытка Blizzard'a выпустить что-нибудь, кроме игр, удалась. Это были фигурки персонажей игр Warcraft и Starcraft.
- Harmless Games объявила об игре Infantry. Игра разрабатывается программистами — выходцами из Virgin уже 10 месяцев. Эта же команда работала над игрой Subspace. Игрушку планируется сделать более тактической и кровавой, чем Subspace.
- Shadow Factor Software объявила о выходе нового продукта Battlefield Communicator, который позволяет 32–м игрокам общаться в процессе игры в он-лайне. Поддерживается также возможность объединения в группы.
- Monolith Productions купила права на издание RPG компании Valkyrie Studious — Ceptera Core.
- Activision добавила Zork: Grand Inquisitor к списку игр, вышедших для PC на DVD. Новая версия игры включает CD с Zork Nemesis и поддерживает MPEG-2 Video.

Наорать на противника

Теперь, перед тем как убить противника, вы можете высказать ему все, что вы о нем думаете...

Вам знакома такая ситуация: вы играете по сети в навороченную стратегию или стрелялку и вам жизненно необходимо передать ценную информацию вашим партнерам или окончательно заверить ваших противников (разумеется, в резкой форме), что они скоро погибнут. Вы устремляете взгляд к клавиатуре и дрожащими пальцами набираете емкое, но очень содержательное сообщение, а когда поднимаете глаза, ужас охватывает вас, потому что вас, собственно, уже нет — вы убиты.





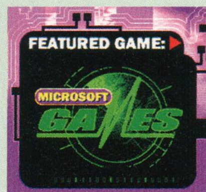
Компания Shadow Factor Software прекрасно понимает ваши проблемы, тем более, что это подкреплено для нее финансовыми интересами. Недавно она выпустила программный продукт Battlefield Communicator, призванный облегчить вам жизнь (и что всем так хочется облегчить мне жизнь?). Программа позволяет геймерам общаться голосом в режиме реального времени по LAN или Internet с использованием протоколов IPX или TCP/IP. Тот, кому вы отправляете голосовое сообщение, услышит его в ту же секунду, причем звуковое оформление игрушки не будет прерываться. Battlefield Communicator позволяет также объединяться в группы общения «по интересам». Программа выходит в двух своих проявлениях — Client и Server, и их можно получить на сервере Shadow Factor Software. Правда, предусмотрен только месяц безвозмездного пользования, после чего вам все же придется заплатить за регистрацию.

URL http://www.shadowfactor.com

Еще одно сумасшествие фирмы Microsoft

Microsoft в последнее время частенько радует нас качественными симуляторами, и Midtown Madness, по всей видимости, не станет исключением.

Когда вы играете в один из гоночных симуляторов, вас случайно не посещает мысль, что довольно скучно просто обгонять всех конкурентов подряд? Если да, то компания Microsoft вас прекрасно понимает. В июне ею планируется выпуск новой игрушки под названием Midtown Madness. Фирма заявляет, что сможет удовлетворить самые взыскательные вкусы фанатов аркадных гонок. Так что пристегните ремни — нас ждет продолжение игр от Microsoft в стиле Madness. На сей раз действия будут происходить в Чикаго, улицы и здания которого будут выполнены с большой степенью достоверности. Так, наверное, особенно удобно для тех, кто знает этот славный город и сможет в нем сориентироваться. Чтобы осложнить вам жизнь на улицах города, в игре будет присутствовать полиция, нещадно берущая взятки за любое, даже самое незначительное нарушение вроде превышения скорости, не говоря уже о наездах на пешеходов. Разновидностей пешеходов, кстати, будет около сотни, и присутствуют они в игре, конечно, для того, чтобы их нещадно давить (для чего же еще). В общем, ваша конечная задача — банально проехать участок от старта до финиша быстрее всех или просто проехать (для кого как). В игре предусмотрено несколько типов сценариев — гонка на скорость по заранее определенному маршруту, либо вы можете использовать весь спектр переулков Чикаго с целью найти более короткую дорогу, чем у ваших оппонентов. В последнем случае изначально задаются только места старта и финиша. Вы сможете покататься на одной из десяти машин, начиная от классического Ford Mustang и вплоть до какого-то навороченного 18-колесного грузовика.



Веселые человечки в новом puzzle'е от Monolith

В один и тот же день компания Monolith открыла сайт, посвященный новой игре Gruntz и выпустила демоверсию новой игрушки, которая доступна на этом сайте.

URL http://www.gruntzgoo.com



Игра является представителем редкого ныне жанра puzzle. Сами Gruntz — это небольшие пластилиновые существа, которых вы и должны провести по уникальным 36 уровням и доставить домой в целости и сохранности. По дороге придется собрать восемь Волшебных Камней, которые разбиты на кусочки и разбросаны в самых отдаленных областях игрового мира. Все уровни буквально кишат интересными головоломками и злобными Grantz-врагами, которые будут вас преследовать. И чтобы справиться с ними, попробуйте отыскать смертоносное оружие и заклинания, которые кое-где разбросаны по карте. Если вам все-таки удастся добраться до конца в этой игре (а разработчиками все-таки предусматривается и такой вариант), попробуйте сыграть по локальной сети или Internet. Игрушка Grantz будет поддерживать одновременное участие в игре до четырех человек. В целом существа из игры — очень симпатичные создания, такие яркие и прекрасно прорисованные человечки. Игра является целиком рисованным программным продуктом, и разработчики отмечают, что все персонажи прорисованы вручную. В заключение хочется отметить, что сайт игры, на мой вкус, прекрасно оформлен, что никогда не случается с сайтами всяких там посредственных игр. Отсюда напрашивается вывод, что Gruntz таковой не является.

Начался турнир по Starcraft: BroodWar

URL http://battle.net



К Рождеству многие компании сделали подарок игровому сообществу и выпустили новые игрушки, а Blizzard Entertainment уже пожинает плоды своего продолжения — Starcraft Brood War. Оно всего лишь expansion pack, однако с ним игра выглядит сильно обновленной, в результате чего разработчики получили большое количество писем с разного рода благодарностями. А игровой сайт Battle.net даже отложил начало официального турнира по BroodWars, дабы дать возможность геймерам, которые хотят принять участие в турнире, еще немного попрактиковаться перед решающими сражениями. Первый сезон по BroodWars начался 8 января и продолжится до 31 марта. На сайте практикуется рейтинговая система начисления очков, то есть, одержав победу, вы получаете заветное прибавление вашего IQ в игре BroodWar. Где-то за несколько дней до официального окончания первого сезона среди набравших наибольший рейтинг состоятся соревнования по олимпийской системе (ну, то есть на вылет). Победители и призеры будут щедро одарены призами от компании Blizzard Entertainment. Вот, например, победитель третьего сезона на Battle.Net по Starcraft получил какой-то суперкубок, спроектированный специально для этого случая компанией, и копию игрушки, подписанную разработчиками.





Игрушка о российском вертолете

Производство компьютерных игр идет по следам технологических новинок. И что особенно приятно, по следам российских технологий.

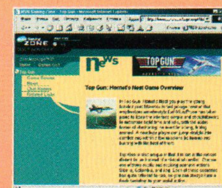
Команда разработчиков Simus, выпустив, и довольно успешно, игрушку Team Apache, подписала соглашение с GT Interactive (www.gtgames.com). Фирма GT выступит в роли издателя новой игры Ka-52 Team Alligator, которая выйдет в конце 1999 года. Это будет симулятор российского вертолета Ка-52 конструктора Камова. Игра будет содержать в себе все самое лучшее из Team Apache в еще более продвинутом виде. В игре предусмотрены два уровня сложности, что даст возможность сразу почувствовать себя уверенно как новичкам, так и опытным асам летательных симуляторов. В остальном все, как в обычных леталках: вы получаете задание на миссию, которую надо пройти любой ценой. Несколько новых возможностей добавлены в многопользовательский вариант игры — предусмотрены миссии, которые выполняются несколькими игроками, а также расширены тактические возможности по уничтожению врагов, которые станут намного сильнее в связи с особым вниманием, которое разработчики уделяют AI.





Short News

- Electronic Arts и ESPN объединились для показа по телевидению соревнований по компьютерной игре о сноубординге X Games Pro Boarder.
- Компания TopWare разыскивает издателя для своей выходящей вскоре стратегии реального времени Earth 2150.
- Компании Interplay и Taf System подписали соглашение на 7 млн долларов, которые пойдут на создание новой игры о глубоководной рыбной ловле. Игрушка будет называться Virtual Deep Sea Fishing.
- В игрушку Top Gun: Hornet's Nest, разработанную компанией Microprose, теперь можно халявно поиграть на сервере MSN Gaming Zone.



- Фирма ELSPA объявляет войну компьютерным пиратам. Для этого она призывает всех желающих оказать посильную финансовую поддержку. Уже удалось получить материальную помощь от некоторых издателей, в том числе сумму в 10 тысяч английских фунтов от компании Hasbro.

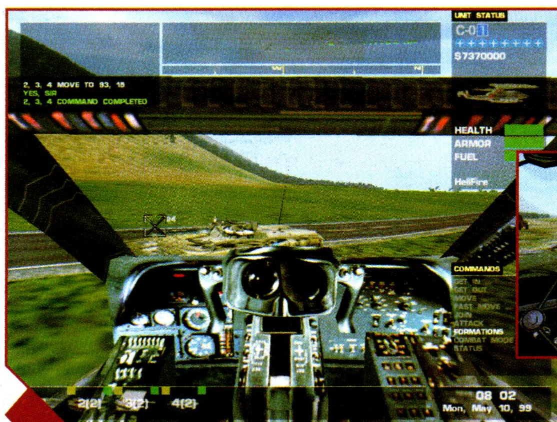
FlashPoint

URL http://www.flash-pnt.com




ММХы к бою!!!

Компания I-Magic объявила детали выходящей скоро игры жанра Action/Adventure «Flash Point». В роли разработчика выступает чешская компания Bohemia Interactive. Игра начинается во время Третьей мировой войны (ну вот, опять) между довольно условными сторонами — Востоком и Западом. Территориальное положение противоборствующих группировок (если это вас заинтересует) где-то между севером и югом. Никто, естественно, не может одержать победу и даже не помнит, с чего все началось, или у создателей игры не хватило фантазии, чтобы придумать что-то. Можно, конечно, самому предположить, что послужило поводом для начала войны — ну, конфликты там всякие, но непреодолимое чувство лени полностью охватило меня. Игрушка сделана в стиле Action с элементами Adventure. Вы начинаете игру простым солдатом с винтовкой. По мере выполнения различных миссий солдат продвигается по служебной лестнице, равно, как и его оружие. Вооружения могут совершенствоваться вплоть до какого-то навороченного танка с загадочным названием M1 или даже самолета. Когда вы дорастете, скажем, до генерала, вы, конечно, не будете бегать с винтовкой, как какие-то там солдатики — в ваше распоряжение поступят боевые подразделения пехоты, а также до 25 видов боевой техники. Создатели обещают реалистичные эффекты смены дня и ночи и разных погодных явлений. Все будет круто и разнообразно прорисовано и заработает только на Pentium200MMX, оборудованном Voodoo 2. Недавно открылся официальный сайт игрушки www.flash-pnt.com. Выход игры ожидается летом 1999 года.


Сижу я в пентяре, Voodoo гоняю...





Short News

- Electronic Arts все больше и больше захватывает рынок спортивных игр. Компания купила права на использование торговых марок Cricket и Rugby World Cup. А менее месяца назад были приобретены права на два следующих чемпионата мира по футболу, Euro 2000, чемпионат бундеслиги, и продлена на 7 лет лицензия на использование торговой марки FIFA.
- Английский лорд Сейнсбэри (Sainsbury) предложил использовать Лару Крофт как символ научно-технических достижений Великобритании.
- The Game Play Company весной 1999 года выпускает новую игрушку Natural Fawn Killers. Игра сделана, как смешная пародия на охоту.
- Sub Space объявила об открытии сервера выходящей вскоре игрушки Infantry Zone — http://www.infantry-zone.com.
- Записывающая компания TDK планирует совершить налет на рынок компьютерных игр Европы. Информация не была подтверждена компанией, но ее европейское подразделение в Люксембурге TDK Recoding Media Europe готовится выпустить ряд программных продуктов для PC и MAC'a.
- GT Interactive объявила о соглашении с Sega PC и SegaSoft, по которому они будут совместно распространять игры для PC в Северной Америке.
- Microsoft выпустила пакет из девяти новых трасс для своего мотоциклетного сумасшествия Motocross Madness.



Ultima Online пользуется популярностью

Число официально зарегистрированных пользователей игры Ultima Online перевалило за 100 тысяч. По мнению разработчиков, Ultima Online — продолжение самой популярной серии РПГ всех времен, и теперь она позволяет тысячам геймеров населять виртуальный мир в стиле фэнтези одновременно. И геймеры активно этим пользуются. Сама игра значительно улучшена по сравнению с предыдущей версией. Местность сильно расширена и просто кишит новыми персонажами. Добавлены такие новые графические эффекты, как тени, улучшена цветовая палитра. Встретив своих знакомых персонажей, например, в таверне, вы сможете от души початиться с ними. Чат в игре поддерживает создание конференций, введение паролей и много других примочек, свойственных продвинутому чату. В игру встроен английско-немецко-японский переводчик, чтобы переводить сообщения с/на эти языки. Как всегда, присутствует подробнейший учебник, разобраться в котором сложнее, чем в самой игре. Процесс создания собственного персонажа довольно сложен, но вы можете придумать совершенно уникальное творение, и ваши партнеры или противники по игре будут узнавать вас по внешнему виду.

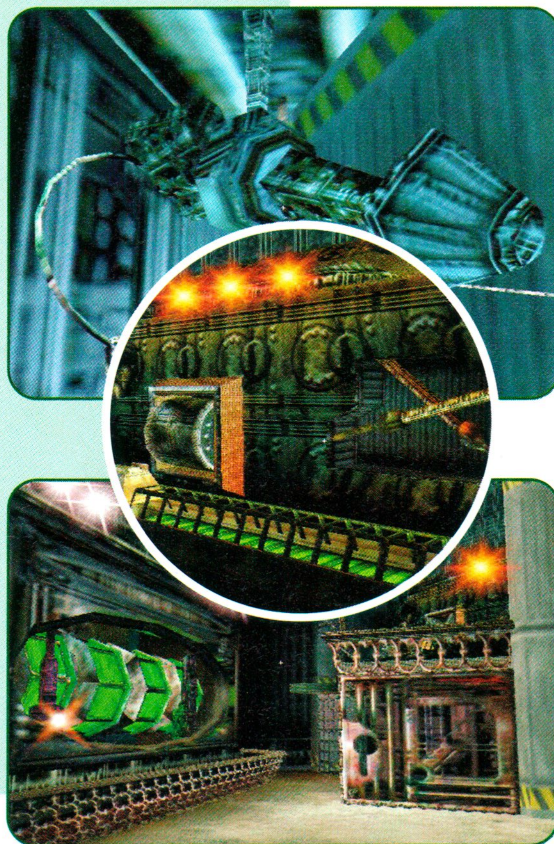
Надо заметить, что для такой крупной фирмы, как Origin, сотня тысяч проданных копий, естественно, далеко не самый превосходный результат. Если не считать одного «но». Дело в том, что основную прибыль фирма получает не от проданных копий, а от продажи времени подключения к игровому серверу. И скромно умалчивает об этой цифре...



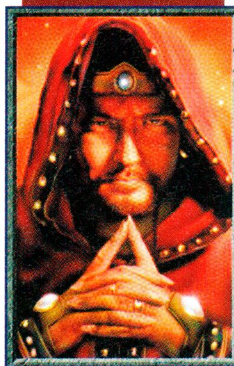
URL http://www.owo.com

Возвращение Большого Брата

MediaX Corporation, скорее всего, будет издавать новую игрушку компании Hilbert «Big Brother», сюжет которой основан на романе Джоржа Оруэлла «1984». Это новая игра в стиле adventure, в которой придется противостоять исключительно аморальному диктатору. Вы играете за некоего Эрика Блеира, который вернулся домой после никому не нужной и бессмысленной войны и нашел свой город несколько изменившимся. Вам придется установить, куда это запропастилась ваша невеста. Ее могла похитить полиция, подчиняющаяся диктатору, или мощнейшая бандитская организация, контролирующая все, что не контролирует полиция. В своих поисках вы столкнетесь со многими персонажами, которые не только не станут вам помогать, но и осложнят жизнь новыми заданиями. Вот ведь какие: вместо того, чтобы выложить все, что они знают, пекутся прежде всего о своих проблемах и взваливают их на вашу голову. В целом все, как в обычных квестах. Излишне напоминать, что персонажи и текстура будут отлично прорисованы, а в игре будет использовано оцифрованное видео и фотографии.



Baldur's Gate бьет все рекорды



Компания Interplay, как видно, горит желанием похвастаться, что за первые две недели после выпуска игры Baldur's Gate было реализовано 175 тысяч копий. И это при том, что цена игрушки не маленькая — около 50$. Таким образом, Baldur's Gate занимает первое место по продажам практически у всех оптовых продавцов в США, Канаде и Великобритании. И это, по прогнозам этих самых продавцов, далеко не предел; пока еще только небольшая часть фанатов компьютерных игр приобрела действительно стоящую РПГ, у которой есть все шансы стать самой продаваемой игрой 1999 года.





Ожидается очередной прорыв в авиасимуляторах

Игра Fly!, которая разрабатывается группой GoD (Gathering of Developers), а точнее ее частью — компанией Terminal Reality, ожидается в марте 1999 года. Создатели обещают кардинальный прорыв в авиасимуляторах. Они надеются создать что-то совершенное и очень реальное. Судя по всему, им особенно удались кабины самолетов. Они в точности будут повторять кабины настоящих самолетов, на виртуальных копиях которых вам придется летать. В игре должен использоваться уникальный графический движок Photex3 от



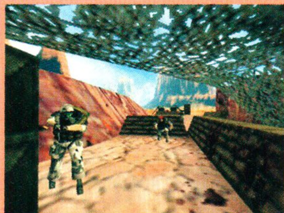
компании Terminal Reality, которая и занимается разработкой игры. Движок полностью разработан президентом компании Марком Ренделом (Mark Randel), который принимал участие в разработках движков для таких известных авиасимуляторов, как Microsoft Flight Simulator 5.0 и Terminal Velocity. Ваши полеты не будут стеснены



небольшими участками, на которых надо выполнить какую-либо миссию. Вы сможете летать так далеко... как только вам удастся улететь. В связи с этим разработчиками заготовлено большое количество оцифрованной поверхности земли. Будет предусмотрена также возможность многопользовательской игры через Internet. Fly! станет первой игрой, которая выйдет под торговой маркой фирмы Terminal Reality. Но, несмотря на это, компания уже зарекомендовала себя как качественный разработчик в рамках группы GoD, поэтому от нее можно ожидать действительно стоящей игры.

Short News

- Heat.net создала свой рекламный ролик для телевидения. Он подчеркивает удовольствие, получаемое человеком от расправы над компьютерными врагами.
- Funsoft обнародовала детали игрушки Rent-A-Hero. Игра не похожа на другие игры жанра adventure, ее действие происходит в мире, где так много героев, что рядовому герою довольно сложно найти работу. Вы — герой по имени Родригес, который ищет приключения в местности, где с виду все благополучно. Графика игры очень приличная, и она вроде даже получила какой-то приз в Германии. Выход Rent-A-Hero ожидается в марте1999 года.
- Для всех фанатов HalfLife компании Prima Games и Sierra Studios объединились и создали Half-Life: Prima's Official Strategy Guide, куда включили информацию о монстрах и оружии, а также инструкции по прохождению игры.



- Источники в компании Origin сообщили, что игрушка Ultima: Ascension задерживается до второго квартала этого года.
- Установлены даты проведения Tokyo Game Show. Выставка состоится 19, 20 и 21 марта 1999 года, ожидается около 200 тысяч посетителей.
- Take Two подписала контракт на издание четырех игр с разработчиком Illusion Software, в том числе и на игру Hidden and Dangerous.

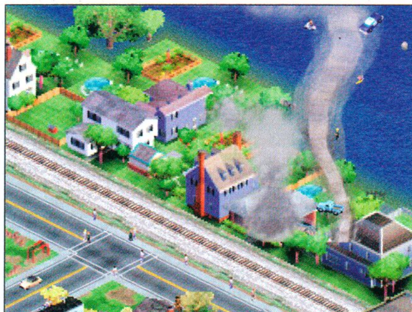
Симы празднуют юбилей

Эта игра взрастила не одно поколение потенциальных мэров. Она же убила не один десяток рабочих часов многих ценных работников.

В январе 1999 года исполняется 10 лет самой первой игрушке SimCity, а также фирме Maxis, выпустившей с тех пор много достойных игр Sim<что-то>, которые во многом опирались на ошеломляющий успех SimCity v1.0.

Как все начиналось

Сначала было слово. (© Bible). И это слово сказал в 1987 году Уилл Райт (Will Wright) Джефу Брауну (Jeff Braun) на одной из вечеринок, где они оба поглощали пиццу в немереных количествах. Will обмолвился, что он не прочь был бы создать маленькую игрушку для персонального компьютера, но в данный момент не имеет возможности. Сюжет незамысловатый: игрок сможет проектировать, строить и управлять городом своей мечты. Jeff — видимо, сильный духом человек — сразу же согласился рискнуть и профинансировать создание игры. (История умалчивает об этом, но они вполне могли поднять тост: «Чтобы наши желания совпадали с нашими возможностями».) Так возникла компания Maxis. Jeff, Will и небольшая группа программистов выпустили SimCity в 1989 году, и результат незамедлил сказаться. Играющая общественность никогда не знала ничего подобного. SimCity в течение многих лет не покидала самые прогрессивные и навороченные компьютеры, а вышедшие в последующие восемь лет продолжения игры SimCity 2000 и SimCity Classic разошлись по миру более чем шестью миллионами экземпляров. Таким образом игры SimCity стали одними из самых популярных. Более того, на базе их было создано множество игр Sim, которые также неплохо продавались.



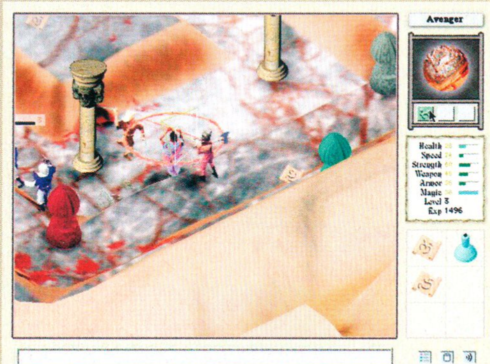
Как все заканчивалось

Технический прогресс и процветание поочередно, а иногда и одновременно обрушивались на голову Maxis и наконец она заняла лидирующие позиции на рынке игр-симуляторов. В 1997 году Maxis объединилась с Electronic Arts. Использование самых мощных и прогрессивных технологий разработчиками компании грозит всем нам вылиться в потрясающую игрушку, ожидаемую в феврале 1999 года — Simcity 3000. Игра несет в себе большие изменения по сравнению с SimCity 2000. Можно будет попробовать спроектировать многие крупные города мира на той уникальной местности, где они реально находятся, или самому внести в них изменения. Будет предоставлена и возможность попробовать себя в искусстве архитектуры и самому спроектировать здания. Излишне говорить, что появится много новых миссий и стихийных бедствий, способных сравнять ваш город с землей. Графика, судя по скриншотам, будет намного лучше, чем в SimCity 2000. И чтобы насладиться всей прелестью новой игрушки, вам понадобится довольно мощный компьютер P166/32Мбайт. Всю остальную информацию по игре можно узнать на недавно открывшемся официальном сайте.

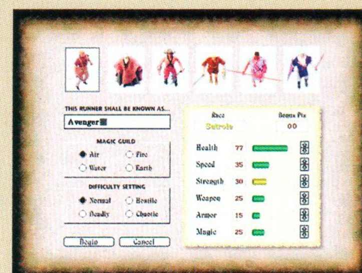




Power Media призывает душу оракула

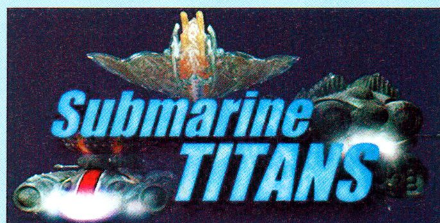


Компания Power Media планирует выпустить свою новую игру Soul of the Oracle в феврале. Игра пополнит и без того большую армию игрушек в стиле action-adventure. Разработчики обещают продвинутую графику, которой обязательно понадобится 3D-акселератор. Вы сможете поиграть за одного из шести уникальных персонажей — не такой выбор, как у Балдурса Гейтса, но и игра, судя по всему, ожидается менее масштабная. Основной стратегией для достижения победы будет, как это видно из названия, использование разного рода магии направо и налево. Для этого предусмотрена куча всяких заклинаний. Будет поддерживаться игра по локальной сети или по Internet для игроков в количестве до десяти человек. Предполагаемая розничная цена лицензионной копии игрушки составит $29.95.



Титанические субмарины... еще не готовы

Выпуск игрушки Submarine Titans компании Megamedia Australia задерживается до II квартала 1999 года. После попадания в землю большой кометы все население земли, за исключением нескольких тысяч счастливцев, погибло. Климат тоже несколько изменился, и это выразилось в следующем: внезапное потепление растопило все ледники, и жалкая кучка уцелевших людей была вынуждена спуститься под воду (видимо, сказался опыт игры в UFO2). Под водой люди разделились на две группировки, которые в течение всей игры борятся за сферы влияния. А тут еще некие пришельцы прилетели — те самые, что направили на землю стихийное бедствие в виде смертоносной кометы. Они, оказывается, сделали это не без задней мысли — уж очень им понравилась наша планета. Вы можете попробовать сыграть за любую из трех сторон.



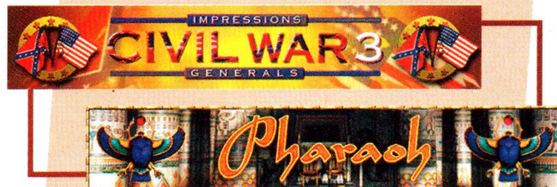


Идею войны под водой трудно назвать оригинальной, к тому же это наложило серьезный отпечаток на графику игрушки. Все персонажи, которых более 70, и пейзажи выполнены в сине-зеленых «подводных» тонах. Зеленый цвет, конечно, успокаивает, но хочется верить, что когда игра выйдет, она не будет вызывать чувства глубокого успокоения. Создатели обещают сделать очень продвинутый AI, равно, как и много других навороченных технологических примочек. Например, разрешение исключительно 800x600, полностью трехмерную графику с пятью уровнями глубины и самый реалистичный звук. Однако не стоит этому слишком верить — ведь, во-первых, до лета еще много времени, а во-вторых — почти в точности то же самое заявляют все прочие разработчики относительно даже самых посредственных игр. Приятно, что противостоящие стороны не ограничиваются ведением боевых действий, а решающее значение будет иметь уровень развития технологий и производства. За каждую из сторон можно пройти кампанию из шестнадцати миссий, а потом играть в случайные сценарии. Будет добавлена возможность сетевой игры с поддержкой одновременного участия до восьми человек — не очень много, но ведь и подводные просторы нашей планеты не безграничны.



Sierra строит города...

Sierra и Impressions Software объявили о двух новых игрушках, которые выйдут в 1999 году. Ими стали Pharaoh и Civil War Generals 3. Pharaoh во многом является продолжением mega-популярной серии строительства городов SimSity. Кстати, совсем недавно компанией была выпущена новая игра Caesar III, которая с сентября уже разошлась по миру более чем в 400 000 экземплярах. Действия Pharaoh'а также



происходят в древнем мире (ну-ка, догадайтесь где, правильно — в Древнем Египте). Игра даст возможность отстроить огромный египетский город. Ощутить масштабность всего происходящего вам поможет строительство египетских пирамид и других монументальных памятников египетской архитектуры, спроектированных вами же. А те, кто не боится крокодилов, смогут попробовать разводить всякого рода скот на берегах Нила.

Civil War Generals 3 будет продолжением небезызвестной серии Civil War, количество проданных копий которых уже превышает 700 тысяч. Вы попробуете развить экономику США в такой малоприятной обстановке, как гражданская война. Дабы разбавить рутинное возведение домиков, создатели игры предложат вам сразиться с неприятелем в стратегии реального времени, которая является частью игрушки. Если вы не обладаете достаточной реакцией или утратили навыки обращения с главным оружием геймера — мышью, можете легко заменить режим реального времени пошаговой стратегией.

Short News

- Выпущена коллекция самолетов Classic Wings. VIP Classic Wings '98 выпущена компанией PC Aviator. Коллекция содержит более 220 классических самолетов для Microsoft Flight Simulator '98 и является продолжением VIP Classic Wings '98— Volume One. Пользователи Microsoft Flight Simulator могут теперь полетать на таких летательных аппаратах, как Boeing 747-400, Canadair Regional Jet, MD-11, DHC-6 Twin Otter, Harvard, Vickers Viscount и Sikorski Helicopter.

- Объявлено о выходе игры Flashpoint. Компания I-Magic объявила детали игры Flashpoint. Игра разработана чешской компанией Bohemia Interactive и посвящена гипотетическому конфликту во время холодной войны. Игрок занимается развитием колонии на небольшом острове, а также ведением боевых действий. Акцент в игре сделан на управление боевыми подразделениями в бою, и при этом все надо делать незаметно, чтобы местное население не особо беспокоилось. Выход игры ожидается летом 1999 года.

- Simutronics достигла соглашения с Microsoft, в результате которого игры Simutronics появятся в MSN Gaming Zone.

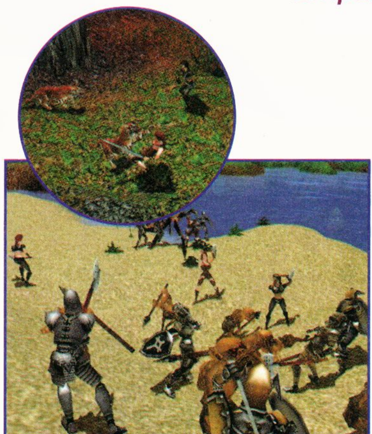
А у нас...



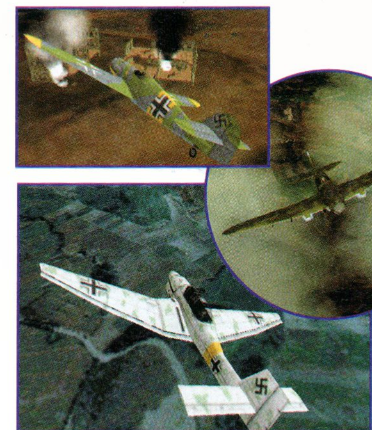
У нас главное событие произошло, наверное, 12 декабря. Именно вечером того дня в клубе «Пропаганда» состоялась тайная сходка российских разработчиков в лице представителей команды S.K.I.F., издателей (господа из Буки), прессы и игровой общественности. Одни из них прибыли сюда провести презентацию новой российской игрушки, юмористического квеста «Петька и Василий Иванович спасают Галактику», а другие поприсутствовать на ней. Прошла презентация в теплой дружественной обстановке, чему способствовало хорошее пиво. И вот в тот самый момент, когда гости собрались было расходиться, думая, что концерт окончен... Тогда-то это и случилось... Раздался дикий мегакрик «уа-уа», и было торжественно объявленно о рождении нового игрового журнала Mega Game. Гости, естественно, с радостью продолжили поглощение напитков и еды, радуясь новому поводу. Так что теперь, дорогие наши читатели, день 12 декабря — День рождения нашего с вами журнала.



Ну, а что же происходит еще... А происходит много чего...



Компания Nival успешно продолжает развивать свою серию «Аллоды». 4 января права на издание игры Rage of Mages 2: Necromancer (так «Аллоды: Повелитель душ» называются на западном рынке) приобрела фирма Monolith. Эта игра является продолжением Rage of Mages, оригинальной ролевой игры с элементами стратегии, опубликованной Monolith в октябре 1998 года. Rage of Mages 2 появится на полках магазинов весной 1999 года. А тем временем компания Nival и фирма 1С подписали соглашение об издании на российском рынке новой игры с рабочим названием «Аллоды 3D». Игра создается на новом трехмерном движке, с использованием самых современных технологий. Предположительно она выйдет в IV квартале 1999 года.



Группа разработчиков Maddox Games справила новоселье на новом сервере http://www.maddox.aha.ru/ и продолжает разработку симулятора-штурмовика Ил-2 «Tank Killer» и дополнительных миссий к популярной игре Z.A.R.

«Акелла» готовит к выпуску во II квартале приключенческую игру «Корсары» о пиратах, морях и чудовищах. Кстати, это не только приключение, но и симулятор парусника. Та же компания собирается вскоре выпустить то ли квест, то ли бильярд... В общем, игра будет называться «Провинциальный игрок», и ваш герой будет слоняться по различным злачным местам и зарабатывать на жизнь игрой в бильярд. А в игре «Архипелаг», создающейся опять же в недрах «Акеллы», появился новый герой — дракон. Посмотрите, какой симпатяга. Напомним, что действие этой РПГ происходит (правильно догадываетесь) на неком островном архипелаге, который просто кишит различными созданиями, как добродушными, так и подобными изображенному на рисунке красавцу...







А у них...

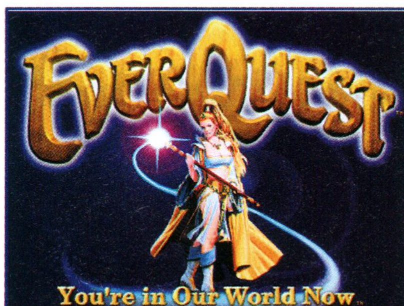
А у «них» жизнь кипит, как в паровом котле перед взрывом. Как обычно, большая часть того, что было нам обещано к Рождеству, слетает на февраль, март и «далее везде», причем год не упоминается. По этому поводу собираются большие пресс-тусовки с богатыми шведскими столами. На этих пирах грамотные спецы по связям с прессой прессуют очередные порции лапши на уши нашего брата и тут же заливают это дело сладкими потоками меда обещаний.

Компания Electronic Arts продолжает подогревать страсти вокруг продолжения классической серии SimCity — SimCity 3000 новыми подробностями. SimCity 3000 включит 350 различных типов зданий. Будет добавлена возможность заключать сделки с соседними городами, и вы сможете в полной мере ощутить себя мэром. Кроме того, выходящая регулярно газета, которая была и в предыдущих версиях, станет намного более информативна и будет содержать как достоверную и на этот раз действительно полезную информацию о положении дел в городе, так и сплетни (куда ж без них). Значительно улучшится детализация графики. Движение транспорта по улицам больше не будет выглядеть хаотичным перемещением микроскопических частиц, а благодаря продвинутой системе приближения и удаления вы сможете довольно четко различить отдельные машины и пешеходов.



А на официальном сайте SimCity (www.simcity.com) разработчики обещают выложить примочку для будущей игры под названием Architect Builder, с помощью которой будет добавлена возможность испытать себя в роли архитектора и спроектировать новые здания дополнительно к 350 прилагающимся.

Фирма 989 Studios объявила, что игра EverQuest (www.everquest.com), многопользовательская online-РПГ выйдет 16 марта 1999 года. Интересно, каким образом удалось установить такую точную дату. Смотрите, что получается. Ультима у нас уже есть. Весной или летом появится EverQuest, а к осени Middle Earth. И будет битва гигантов.



К играм-симуляторам менеджеров футбольных команд и «формулы» мы уже привыкли, а вот теперь нам предлагается выступить в роли спортивного менеджера-боксера. Весной компания Codemasters выпустит (надеется выпустить) игру «Prince Naseem Boxing». Как следует из названия, сам Prince Naseem — чемпион мира по боксу — по одной из версий сыграет в игре самого себя. Геймеры будут играть роль менеджера, задача которого продвинуть звезду бокса к всевозможным титулам. Своего боксера можно будет выбрать из представленных девяноста вариантов.

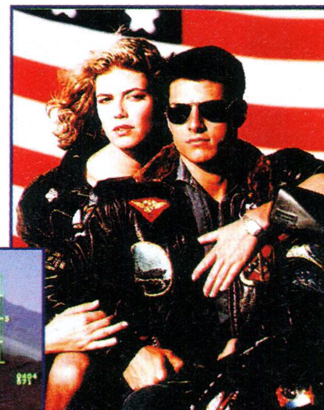
Спортивную тему успешно развивает и фирма Head Games. От нее зимой этого года мы ждем Extreme Winter Sports, которая будет включать гонки на снегоходах и сноубордах. Весной должна выйти Extreme Water Sports — водные лыжи и серфинг. А Extreme Tennis позволит поучаствовать в турнирах Большого шлема и Кубке Кремля.



А GT Interactive полюбила охоту. Очередное произведение этой фирмы называется Bird Hunter: Upland Edition. Здесь можно будет поохотиться на фазанов, рябчиков, перепелок и т. д. в различных местностях Соединенных Штатов. В помощь охотнику выделяется также охотничья собака. Игрушка появится в продаже в феврале.



Хотите поиграть в игры по мотивам фильма Top Gun? Тогда подождите годик. Titus Software объявила, что она купила права на использование торговой марки Top Gun с 1 января 2000 года. Сейчас Titus занимается разработкой игр по одноименному фильму с Томом Крузом.



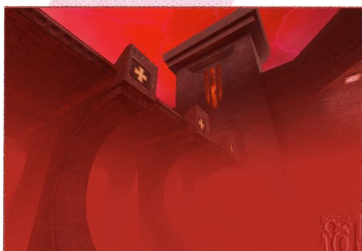


Quake III. Где же ты, где...

Quake III Arena выйдет не в декабре, как планировалось ранее, а в марте — апреле 1999 года. Quake Arena будет использовать:

Specular highlighting — техника для симуляции отражения света на глянцевых поверхностях, впервые примененная в Unreal. Для увеличения скорости можно будет отключать продвинутые методы рендеринга, опустившись до уровня Quake 2.





Динамические кривые поверхности — при снижении частоты кадров ниже определенного уровня игра уменьшит уровень детализации объектов.

Текстуры 512x512 в 24-битном цвете. Таким образом Voodoo 2 и Banshee с их максимумом 256x256 в 16-битном цвете будут выглядеть заведомо хуже, чем приличные 3D-ускорители.



В написании музыки для Quake III будет участвовать электронная группа Delerium. Они делают музыку, отдаленно напоминающую творчество Enigma и Deep Forest.

Хм, а вот первые нормальные скриншоты были сделаны почему-то на Макинтоше. Неужели маковский вариант появится раньше?

Short News

- Фирма Accolade объявила, что сетевая многопользовательская бета-версия игры Redline должна скоро выйти. Она будет включать два поля битвы и будет доступна на сайте Accolade.
- Открылся новый бесплатный игровой сайт Bill's Games. На сайте представлены головоломки, лабиринты, Soliaire, etc.
- Президент компании IDSA выступил против продвижения отдельных игр. Он сказал, что цель рейтинга ESRB — дать потребителю объективную информацию об играх.
- Компания Kesmai объявила, что Starship Troopers: Battlespace теперь доступна на America Online's Games Channel. Игра, разработанная компанией Mythic Entarntainment, основана на фильме компании TriStar Starship Troopers.

Short News

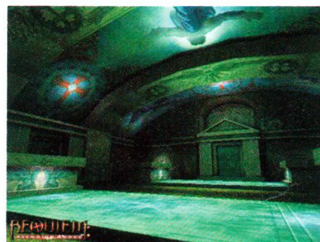
- Monolith Production объявила, что будет использовать Miles Sound System компании RAD Games Tools в своем движке LithTech 3D.
- Компания Activision объявила о создании новой торговой марки Classic Line, которая объединит в себе игры по фильму «Звездные войны».
- Westwood Studios доделает игрушки Nox и Sword and Sorcery, разработку которых прекратила компания Virgin Interactive Entertainment.
- Стали известны детали игры Cossacks (типа козаки) — новой стратегии реального времени, которая разрабатывается на Украине. В игрушке будет представлена Европа XVII-XVIII вв. Игрок сможет управлять 25 родами войск, а сетевая игра будет поддерживать до восьми игроков.
- Ubi Soft выпустила «демку» Tonic Trouble. Действие игры происходит на измененной земле в будущем. Вы играете за инопланетянина Эда, который должен привести землю в исходное состояние. Окончательный вариант игрушки ожидается в марте 1999 года.

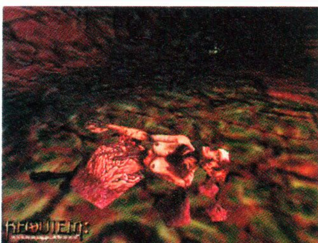


Ангелы, оказывается, могут мстить

URL http://www.3do.com/requiem/

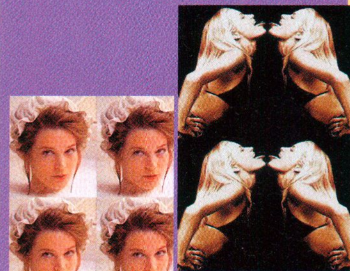
Появились скриншоты игры Requiem: Avenging Angel, взятые из еще не вышедшей полной версии игры. На данный момент с сервера компании 3DO можно получить демо-версию игры, а также деморолик. Сама игра обещает пополнить многочисленную армию 3D-shooter'ов с элементами RPG. Сюжет игры создан по мотивам библейских историй. Вам придется выступить в роли ангела, дабы вступить в противоборство с темными силами ада, которые по одним им понятной причине спустились на землю, где и осуществляют разного рода бесчинства. Вас будут звать Malachi (очевидно, выбор другого имени не предусмотрен создателями игры), и кроме расправы над злостными выходцами из ада, вам в обязанности вменяется вступать в неприятные (ну, вообще-то кому как) контакты с населением нашей планеты с целью проявления самых благородных чувств, обычно свойственных ангелам, и оказания помощи смертным созданиям. Для меня остался невыясненным один вопрос: насколько я себе представляю, ангелы — существа вполне бессмертные, но в игре, при всем уважении к вашему мастерству, наверное, подразумевается такой малоприятный исход, как ваша смерть. В связи с вышеизложенным мне представляется очевидным противоречие сюжета игрушки и основными библейскими канонами и с библией в целом. Остается только отметить, что в сетевой игре будет поддерживаться одновременное участие до восьми игроков (неужели ангелы будут убивать себе подобных — опять неувязочка). Выход игры намечен на зиму 1999 года. Исходя из очевидного факта, что до конца зимы осталось совсем немного, можно сделать предположение, что игра либо выйдет совсем скоро, либо нас ждет очередная задержка.

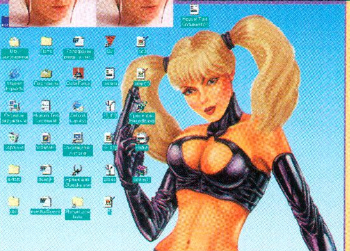




Будни и они же — хроники

В смысле — хроники жизни редакции.
А что, у нас как всегда — «все идет по плану», летят к чертям все планы... В редакции появилось замечательное игровое устройство для красочных трехмерных игр во сне. Протестировал. Написал. Хотел поделиться с общественностью. Так пришел злой выпускающий боцман и выкинул этот замечательный тест в мусорный ящик. Там и ищите.
А прекрасная секретарша Юры Травникова, знойная женщина Вуудаа Краш все развлекается ежедневной сменой обоев на своем рабочем месте. Вот полюбуйтесь на самые безобидные из них.





Юбилеи, юбилеи...

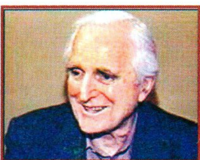
Их в ушедшем году было немало. Большие и маленькие, громкие и незаметные, имеющие значение для всех и дорогие лишь паре человек во Вселенной. Но о случившихся в декабре двух юбилеях, которые дороги сердцу каждого геймера, а тем более заядлого квакера, так вот, об этих двух юбилеях не сказать нельзя.

В декабре исполнилось 5 лет знаменитой игре, которая перевернула и поставила на уши игровой мир, породив новый жанр 3D-шутеров. Пять лет назад появился Doom. И фирма id Software из никому неизвестной команды в одночасье превратилась в основательницу жанра и преуспевающую компанию. И началось... На радость геймерам полезли разнообразные трехмерные стрелялки-убивалки. А потом появился Quake. И всем этим разнообразием мы обязаны именно Doom'у.

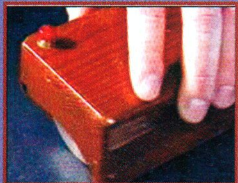




А теперь... Всем ВСТАТЬ! Тридцать лет исполнилось устройству, над которым вы издеваетесь каждый день, каждый час, каждую минуту. Устройству, без которого немыслим современный компьютер. Устройству, которое уже давно никто не замечает, так как оно стало продолжением руки. Да-да, той самой банальной мышке, которую вы каждый день с остервенением гоняете по мышепаду и жестоко стучите по столу, когда заедает, этой бедняге уже 30 лет. Солидная, можно сказать, женщина. Многим геймерам в мамы годится. А вы ее так... А когда-то вокруг новорожденной толпами бегали журналисты, и папа Энгельбарт сиял от счастья.



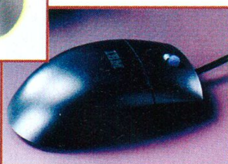
Дуглас Энгельбарт — мышкин папа



виновница торжества







мышкины внучки

Со столов геймеров уже который раз мышку пытаются вытеснить другие, не менее замечательные устройства, но старушка не сдается и, похоже, протянет еще не один десяток лет.

Best & Worst of 1998

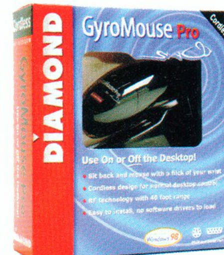
URL http://www.gamespot.com

Сервер Gamespot решил уподобиться американской киноакадемии и определить лучших и худших (Best & Worst of 1998) по многим номинациям среди, конечно не фильмов, а компьютерных игр. Были разделены номинации «лучшая музыка» и «лучший звук», и поздравления в них принимают соответственно Grim Fandango и Thief: The Dark Project. Лучший сюжет оказался в игрушке Starcraft, а наиболее навороченная и реальная графика, по мнению сайта, создана разработчиками в игре Unreal. Starcraft вообще собрал много наград. Так, он победил в номинации «лучшая многопользовательская игра», а Brood Wars стал лучшим expansion'ом. Были также выданы награды по отдельным игровым жанрам:

Жанр	Победитель
Action	HalfLife
Adventure	Grim Fandango
Driving	Need for Speed III: Hot Pursuit
Puzzle	You Don't know Jack: The Ride
RPG	Baldur's Gate
Simulation	European Air War
Space Simulation	Independence War
Sports	FIFA 99
Strategy	Starcraft
Wargame	The Operational Art of War, Vol. 1

И, наконец, абсолютно лучшей игрой года признан квест Grim Fandango.

Алмазная мышь



Видимо, Diamond Multimedia приурочила к юбилею мыши выпуск на рынок нового устройства — мыши под названием GyroMouse Pro. Эта не жирная, а беспроводная мышь использует в своей работе не только мини-гироскопы для определения перемещений, но и 8 различных радиочастот для передачи сигнала на приемник. Благодаря такому их количеству и использованию 16 различных адресов, уменьшаются помехи при передаче и появляется возможность работать с несколькими мышами в одной комнате одновременно. Максимальное расстояние от мыши до приемника 13 метров. Да, а монитор можно рассматривать в подзорную трубу.

Турков будет много

Компания Acclaim подтвердила многочисленные слухи о том, что в ее планы входит сделать сиквел к игре Turok 2. Представитель фирмы Мишель Сибач (Michelle Seebach) объявила, что Turok — достаточно мощная торговая марка компании Acclaim и поэтому обязательно будет продолжение игры Turok 2. К сожалению, никаких других деталей игры оглашено не было (по той простой причине, что они не известны самим создателям будущей игры).

Short News

- Activision обнародовала некоторые детали выходящей осенью 1999 года игрушки Vampire: The Masquerade разработчика Nihilistic. Игра представляет собой симулятор жизни вампира на протяжении восьми веков.
- Вышла «демка» The Stroggos Conspiracy. Это «примочка» к Quake II, которая включает новых врагов, карты, оружие, etc.
- Удалось обнаружить планы Microprose'а по созданию шестой игры в серии X-COM.
- Westwood Studios официально объявила о своем намерении издать игрушку Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness, которая должна выйти летом 1999 года. В игре будет 10 рас и 15 классов, а также будет добавлена поддержка игры по сети на бесплатном игровом сайте Westwood.
- Компания Monolith официально объявила название сиквела Rage of Mages — Rage of Mages 2: Necromancer разработчика Buka Entertainment. В игру включены новые квесты, персонажи и заклинания.
- Фирмой GT Interactive объявлено о новой игре для PC — Bird Hunter: Upland Edition. Здесь можно будет поохотиться на фазанов, рябчиков, перепелок в различных местностях Соединенных Штатов. В помощь охотнику выделяется также охотничья собака. Игрушка появится в продаже в феврале.
- Терри Фиджеральд (Terry Fitzgerald), создатель фильма Spawn, объявил, что будет подписано соглашение с Columbia Pictures о создании фильма по игре Doom.
- GT Interactive приобрела компанию-разработчика Reflections Interactive, первая игра которой — Driver — должна выйти весной 1999 года.
- Новый деморолик игрушки Earth 2150 от компании TopWare Interactive появился на официальном сайте игры (www.earth2150.com). «Демка», к сожалению, не дает возможности поиграть в будущую игру.
- Программист shareware-игр Том Праудфут (Tom Proudfoot) через несколько недель закончит работу над простенькой RP6 Natuk. Дата ожидаемого выхода — 6 января.
- Take 2 Interactive объявила, что прикупила разработчика стратегических игр — компанию TalonSoft.

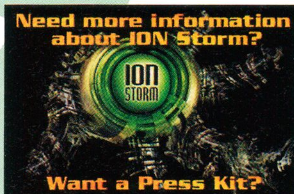
Short News

- Фирма SW Games — разработчик RPG Yendorian Tales — сообщила о своем новом проекте The Fourth Book of Yendor. В новой игре используется новейший RP6-движок, пошаговые боевые действия и много нелинейных квестов. Сюжет построен вокруг факта исчезновения каких-то двух великих колдунов.
- Сотрудник компании Iguana Гай Миллер поделился деталями о переносе комиксов серии Shadow Man в компьютерную игру. В частности, он сказал, что комикс довольно легко перенесся в состояние сценария для игры, и для этого пришлось совсем немного вступить в интимную связь с вышеозначенным комиксом.
- Topware объявила дату выхода своего нового ужастика — игры Gorky 17. Игра сделана в жанре horror/RPG и описывает события какого-то вымышленного шпионского противостояния между США и Россией. Выход игрушки намечен на весну 1999 года.

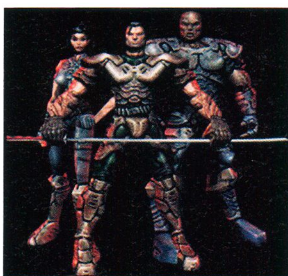
Уходим, уходим, уходим...

«Что-то неладно в Датском королевстве...» Наблюдаются массовые исходы сотрудников из вполне благополучных фирм.

Компанию 3D Realms покинули продюсер проекта Prey Пол Шайтема и ведущий программист Уильям Скарборо. Пока неясно, что будет с проектом — продолжат ли его, прекратят или трансформируют в другой? У него несчастливая судьба: два года назад его уже кидали Том Холл, ушедший в Ion Storm, и еще несколько членов команды, сформировавшие Ritual Entertainment.



Крупная неприятность постигла компанию ION Storm, известную своим лидером Джоном Ромеро, экс-членом id Software, неудавшейся стратегией Dominion и разрабатывающимся проектом Daikatana. Семеро членов этого проекта — дизайнеры уровней, в том числе и главный дизайнер, художник, программисты (и главный программист) и ведущий дизайнер уровней другого проекта Ion, Anachronox — покинули компанию.





А ведь когда-то и сам Ромеро уходил из id Software. Как аукнется...

Ожидается выход стратегии Warzone 2100



Скоро выйдет новая стратегическая игра Warzone 2100, но некоторые ее детали стали известны уже сейчас. Сюжет игрушки трудно назвать оригинальным. Случилась небольшая авария в системе спутниковой защиты земли. Авария хоть и небольшая, но произошло все быстро, и последствия оказались впечатляющими, ведь на орбите были ядерные боеголовки. (Вспоминается одно из следствий закона Мерфи: система обеспечения безопасности выведет из строя другие системы.) И вздумалось этой системе сбросить бомбы не куда-нибудь в океан, а именно на самые густонаселенные области нашей планеты, включая Москву и Вашингтон. Народу, как водится, полегло много, а те, кого не добили бомбы, умерли от всяких эпидемий. В живых осталось только около миллиона человек, нужно отметить, что это более оптимистично, чем во многих других играх. А про здания, сооружения, технологии и прочие завоевания человечества и говорить не приходится — ничего не осталось, только пепел. Как видно, умнейшая часть человечества проживала как раз там, куда попали бомбы, потому что те, кто выжили, за редким исключением, незамедлительно начали боевые действия друг против друга за передел уцелевшей собственности погибших. О восстановлении утраченной цивилизации побеспокоились лишь немногие, одним из которых по счастливому стечению обстоятельств станете вы, если, конечно, приобретете эту игрушку. В конце игры, когда вы будете думать, что вам все удалось, вас ждет встреча с неким аморальным субъектом, который и организовал сбой в системе обеспечения безопасности. Игрушка в данный момент разрабатывается компанией Pumpkin Studios, а в роли издателя выступит Eidos Interactive. Выход игры намечен на 1999 год (довольно, надо сказать, неопределенно), а «демка» для многопользовательской игры ожидается в самом ближайшем будущем.

Short News

- Компания Lupine Games готовится выпустить военную стратегию Veiled Threat. Разработчики обещают сделать совершенно новую тактическую игрушку, в которой будет очень сильный AI. Основное отличие ее от других военных стратегий будет заключаться в следующем: вам не придется добывать и отвоевывать никакие ресурсы — вы сможете сосредоточиться на ведении боевых действий.
- Titus Software объявила, что подписала соглашение с Universal Studios о выпуске игр по некоторым американским телесериалам, в частности «Xena: Warrior Princess» и «Hercules: The Legendary Journeys».
- 4 января легендарная компания Hayes — изобретатель модема — объявила, что прекращает все операции и начинает процесс ликвидации.
- Помните игру MDK? Ее разработчики работают над созданием такой же уникальной игры Giants: Sitizen Kabuto.
- Новая команда разработчиков Bloodshot Entertainment купила лицензию на использование движка LithTech.
- Blizzard Entertainment объявила о проведении на Battle.net первого чемпионата по игре Starcraft: Brood War. Призовой фонд — 20 тысяч долларов.
- Игра BankHeist компании Ice Pick Games задерживается и не выйдет во втором квартале 1999 года, как было обещано.
- Virtual Media объявила что ею выпущен новый трехмерный puzzle, который называется Matrix. Как в большинстве puzzle'ов придется складывать разноцветные кубики. Предусмотрены шесть различных стилей игры, 60 различных уровней и возможность многопользовательской игры.
- Фирма Lucas Learning объявила, что компания Ubi Soft купила права на публикацию и распространение первых трех игр серии Star Wars в Европе.
- Компания Blizzard спешит похвалиться, что в 1998 году ей удалось продать более полутора миллионов копий игры StarCraft. По данным PC Data (www.pcdata.com) StarCraft стала самой продаваемой игрой 1998 года.

Tribes вступили в стадию доработки


TRIBES AXIS COMMANDER

Выпущен программный продукт, который называется Tribes Axis Commander v. 1.0. Эта утилита для игрушки Starsiege: Tribes, облегчает геймерам процесс конфигурирования различных устройств для игры. Утилита весьма полезна, так как поддержка, например, джойстика реализована в игре весьма странно, а Axis Commander позволяет настроить такие устройства, как Panther XL, MS Sidewinder, Space Orb и другие. В дополнение к установкам, предложенным по умолчанию, есть возможность настроить устройство вручную.



Друг или drug?

В Великобритании группой ученых было проведено интересное исследование. На этот раз экспериментировали не над кроликами, а над вполне здоровыми людьми. У играющих в компьютерные игры наблюдали изменения содержания в организме вещества под названием «допамин». Мозг его использует для передачи информации. Добровольцы, участвовавшие в эксперименте, разделились на две группы: одни тупо смотрели в монитор, другие же резались в аркадную игру, причем за каждую победу им выдавали награду. В результате уровень допамина у игроков увеличился почти вдвое по сравнению с нормой. Такое увеличение очень сильно напоминает наркотик, известный под названием «скорость». Тем не менее определенно заявлять о наркотическом влиянии игр на человека пока еще рано.

Short News

- Финансовый отчет компании Eidos (www.eidos.com) за последний квартал 1998 года будет опубликован 25 февраля. По предварительным подсчетам компания продала за это время около шести миллионов копий игр, включая такие хиты, как Thief: The Dark Project, Tomb Rider III и Michael's Owen World League Soccer.
- Новый проект Rune будет разрабатываться компаниями Epic Games и Human Head Studios. Игра в жанре action-adventure будет издаваться группой GoD (Gathering of Developers) и выйдет, скорее всего, не раньше 2000 года.
- Оригинальная версия Grand Theft Auto была довольно неплохой игрой. Ее разработчики сообщают, что скоро выйдет сиквел — Grand Theft Auto 2. К сожалению, никаких больше подробностей не указывается, кроме того, что разработчики уже приступили к продолжению.
- Из источников, близких к разработчикам игры Baldur's Gate, стало известно, что сейчас ведется работа над сиквелом игрушки. К сожалению, ни названия продолжения, ни даты предполагаемого выхода не сообщается.
- Руководитель компании 4D Rulers сообщил, что трехмерный shooter, который называется Gore, впервые появится на выставке E3 в мае. Там будет представлена демоверсия deathmatch'a.

Ювелиры греют руки на успехе компьютерных игр



20 января ювелирная фирма Queen Village Trinkets объявила, что она планирует выпускать украшения с символикой игрушки HalfLife. Предыдущий ее опыт в этом направлении — украшения из Quake и Quake II — оказался очень удачным, результаты вы можете наблюдать на картинках. Были также получены сведения, что на этом компания не успокоится, а воспользуется символикой таких известных игр, как Duke Nukem, Team Fortress 2 и Quake 3.

URL http://www.qvt.com

Short News

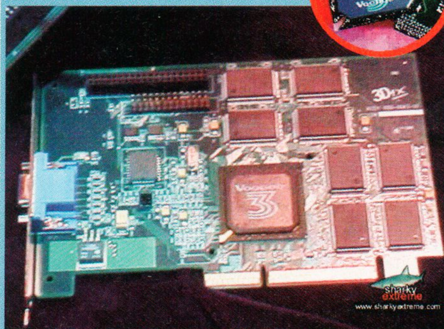
- Скоро появится игра SHOGO: Legacy of the Fallen. Это стало возможным благодаря соглашению между компаниями Aztech New Media и Monolith Productions. Программный продукт будет разрабатываться командой Anarchy Arts и появится в первом квартале 1999 года.
- Новый add-on. На этот раз к игре Battlezone, и он называется Battlezone: Odyssey. Вам опять придется противостоять злобным китайцам. Улучшены многие элементы игры, в частности звук и графика. Добавлены новые самолеты и другие средства ведения боя.
- Фирма Ubi Soft решила последовать примеру компаний Interplay, Microprose и Red Storm и установить на выпускаемые ею CD-диски защиту SafeDisk. Эта система устанавливает на каждый диск электронную подпись, которая не может быть переписана обычным CD-recoder'ом. Она наносится исключительно в заводских условиях.
- Компания Strategy First Inc. выступит в качестве издателя игр компании Les Productions Micromeq, которая известна такими продуктами, как Fallen Haven и Liberation Day.

Новые дикие мстители

Прошел Comdex. Он-то прошел, а вот такой средненький вагончик и к нему маленькая тележка анонсированных и показанных на этой выставке различных «железок» упал на наши головы. Уворачиваясь от этого железопада, наш корреспондент успел передать следующее.

Новый подарочек от 3Dfx — Avenger, он же Voodoo3. Кому мстить и за что — непонятно. Новый чип будет изготавливаться по 0.25-микронной технологии, работать на частоте 125 МГц, поддерживает до 32 Мбайт памяти SDRAM/SGRAM на частоте до 150 МГц. Естественно, есть поддержка шины AGP. Но самое главное — этот чип является и 3-D и 2-D ускорителем. По сути он продолжение технологии





Banshee. Однако несмотря на явно возросшую производительность и другие возможности, 3Dfx так и не добавил по-настоящему 32-битный рендеринг, а поэтому и новый чип не сможет по-настоящему точно и качественно передавать true color. Ну, а первые серийные чипы ожидаются в первом квартале, как и платы на их основе. Вот тогда и посмотрим.

Trident Microsystems показала свой чип Blade 3D, который будет продаваться по цене $17 в партии 10000 штук, начиная с первого квартала. Процессор Blade 3D, известный до этого как Porsche, конечно, не монстр производительности, но вот за счет низкой цены может нам, геймерам, и понравиться. Blade 3D является первым процессором компании Trident, разработанным специально для использования с API OpenGL и DirectX 6.0. Хотя процессор включает 128-разрядный интерфейс к памяти текстур, интерфейс ОЗУ является 64-разрядным.



По собственным тестам Trident, процессор Blade 3D по показателям 3DWinBech'98 отставал от других процессоров, например Savage 3D компании S3 и i740 компании Intel; однако в реальной игровой среде Blade 3D показал себя превосходно.

О том, что народ нынче пошел не тот, в игры не играет, а смотрит их, и что все гнило страшно.

ИГРАТЬ или СМОТРЕТЬ?

Человек с Рыжей Бородой — об игровом прогрессе

Татьяна Снежная

Люблю я, знаете ли, без приглашения в гости ходить. Вроде как, пусть радуются друзья и знакомые: Снегурочка пришла, молоко принесла. Вот и не дале как вчера решила я навестить друга одного, давно не виденного, Макара Рыбина, Человека с Рыжей Бородой. Ну а чтобы радость макарову от моего посещения еще усугубить, пришла я с двумя бутылями отменного молока. Здорово, знаете ли, холодным зимним вечером заварить чайничек молока и попивать его, травя байки да вспоминая былое.

И вот сидим мы с Макаром, молоко попиваем, разговариваем, да все мне как-то не по себе. Вроде как все хорошо: уже полчайника умяли, уже скоро предстоит посылать гонца, а все что-то неуютно как-то. Неуютно мне было оттого, что пить со старинным знакомым горячее молоко — это хорошо, но вот завтра в редакции босс опять спросит, где интервью. А что ему отвечать? Нет интервью? Выгонят ведь, всему предел должен быть, не посмотрят на мою Снегуркину сущность. Вот и некомфортно мне молоко пилось, пока идея меня не посетила.

— Макар, — говорю. — Давай я у тебя интервью возьму!

Макар чуть не подавился от такого заявления и с подозрением заглянул в чайничек, типа не выпила ль я его весь в его отсутствие.

— Я ж не разработчик, не издатель, не известный повсеместно всячески человек, — заметил друг. — С чего у меня интервью брать?

— Это неважно. Мы интервью берем не только у перечисленных персонажей, мы просто у людей берем, которые в игры играют компьютерные и получают от этого удовольствие. В смысле, не всегда, конечно, но почему бы и нет? Вон у тебя борода какая.

— Борода она борода, но я ведь в игры тоже не играю, — это лукавил Макар, прямо скажем. Я, когда к нему шла, еще от лифта услышала завывания мотора в Need for Speed.

— Это тоже неважно, — ответила я. — Главное, ты сказать про них слова можешь. А посему давай-ка за молоком отправляйся, а я пока диктофон включать буду.

Так оно и получилось.

Все было, как в песне: мы сидели с моим другом и пили молоко, и занимались этим делом мы довольно давно. Макар выжидающе посматривал на диктофон, вроде как давай вопросы задавай. И за мной не заржавело, конечно.

— Что скажешь-то? — начала я.

— Хммм... Про что?

— Про что-нибудь. В игрушки в какие играешь, например?

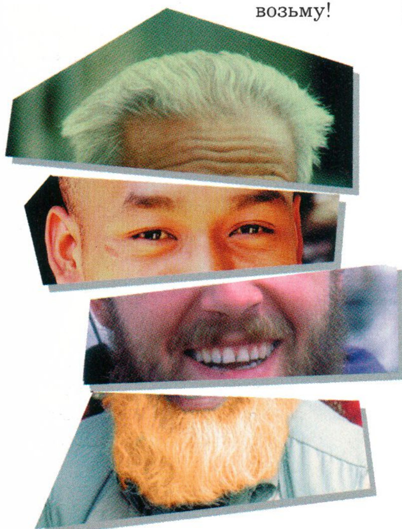
— Да не играю я, сказал уже.

— Ну тогда во что не играешь, расскажи.

— Давеча вот не играл в Need for Speed третий. А ночью, если б ты не пришла, не играл бы в Grim Fandango. Но вообще, прямо скажем, нынче я действительно как-то играть перестал. Постарел, надо думать.

— Может, игрушки не те пошли?

— Да шут его знает. Я тоже так иногда думаю. А иногда иначе думаю. Сказать что ль концептуальную речь по такому случаю?..



Концептуальная речь

Какое-то, знаешь ли, в последнее время уж больно потребительское у нашего брата к игрушкам отношение. Критикуем вон активно, желаем каждый день что-то новое иметь, квесты за два дня проходим полностью... Разве раньше так было? Раньше удавалось раздобыть какую игрушку у приятеля, принести любовно на дискетках, установить и потом... Потом играешься в нее без конца месяц и другой. Над квестами сидели и думали часами, днями и неделями. Звонили приятелям. Помнишь, как мы с тобой на двоих Gateway первый проходили? То ты задачку решишь, то я... Месяца полтора мы с ним бодались! Еще бывало собирались вдвоем-втроем, за один комп, думали вместе, круто было...

А теперь что? Теперь он-лайн, Internet, модем. Застрял в квесте, подключился к сети, посмотрел солюшн. Грим Фанданга вон, говорят, должна быть очень достойной игрушкой, дык я ж ее за пару ночей и пройду всю — уже на всякий случай три солюшна скачал, чтоб быстрее. Раньше такое было бы невозможно. Раньше, раздобыв какую интересную игру, звонили друзьям-приятелям, закупались на ночь молоком да кефиром, садились и все... дым коромыслом, мозги узлом, проходим, думаем... Сильно нас тогда волновало, свежая игрушка или нет? Я, помнится, первые три Space Quest'а про-

ходил в обратном порядке. Помнишь, какая графика в самом первом, когда от похода Вилки по экрану повсеместно оставались мерзкие полосы и точки и вообще все работало в разрешении 160x100 при шестнадцати цветах палитры? И что, кто-то напрягался? Ну, все напрягались, конечно, но проходили же. И с огромным удовольствием. Один мой знакомый как-то в своей конторе чемпионат устраивал, кто быстрее пройдет первый SQ (естественно, все знали, как это сделать — это была задачка на скорость).

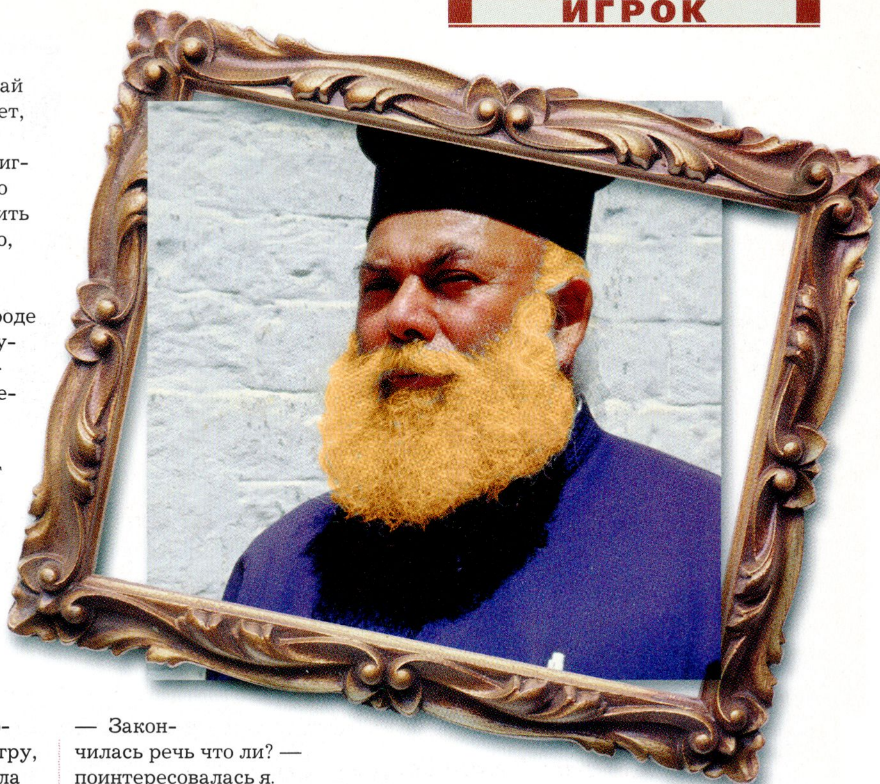
Но потом пришел Дум, за ним Квака и пошла-поехала. Видела Треспассера? Видный символ окончательного загнивания компьютерных игр. Раньше игра должна была быть умной и увлекательной, а теперь — красивой и динамичной и всенепременно поддерживать Вуду 3.

Кто ж будет думать о содержании в таком случае? Один мой знакомый игровой, между прочим журналист, обозвал Треспассер «новым поколением Мистов». Ну ни ежика ж себе новое поколение! Если отныне действительно все игры такими будут, я комп в помойку

мать». Чтоб выключил — и ерзай мышкой по столу сколько влезет, а мозги вообще отключай...

Щас ты скажешь, что, значит, игрушки плохие нынче пошли (по правде сказать, ничего я говорить не собиралась: Макара проняло, зачем мешать?). Они, конечно, не фонтан, но дело не в них, а в нашем к ним отношении. Вроде как по Сеньке и шапка (про другое пословица, конечно, но верная). На что есть спрос, то и клепают. Раньше хотели ИГРУШЕК. Большими буквами игрушки напиши. А теперь хотят всего, чего угодно — графики, динамизма, световых эффектов, удобства управления, поддержки Internet'а и локальной сети... Но никто ничего не говорит про то, что в это при всем при том еще и ИГРАТЬ будут, а не рассматривать!

А будут ли играть, вот в чем вопрос. Вспомни-ка последнюю игру, которую ты постоянно запускала в течение хотя бы месяца. Ась? Я вот помню такую — это вторая Цивилизация. Хотел было добавить Seven Kingdoms, но вспомнил, что хоть и добрая вещь, боль-



Только такие разговоры и слышно: видел, смотрел, взял погонять... Попробуй скажи им, что играешься нынче в тот же третий NFS, — засмеют ведь, скажут, что это «старье».

выкину, честное слово. Красивые трехмерные картинки я вон на улице каждый день вижу. Такие пока ни одна вуда не осиливает, чтоб еще и осязаемо было.

Нынче хардкорные геймеры в безумном восторге по поводу Half Life. А что они в ней такого увидели, кроме как текстуры красивые да вроде-как-умные загадки? Обман все это. Второсортный квестик в смешении с второсортной аркадой, запихнутые в блестящую обертку трехмерности и технологической продвинутости... В такое точно нет желания играть вмногером за одним компьютером...

А реал-таймы эти, туды их и оттуды? С тобой мы в Цивилизацию резались или еще с кем? Сколько времени было загублено, сколько работ не сделано и молока выпито!.. В нормальную стратегию можно играть компанией, проходить с применением коллективного разума. А в какой-нибудь Старкрафт можно втроем за одним компом играть? Нет. Там надо быстро мышкой ерзать, в этом весь сомнительный кайф. Мозговые процессы так, на втором плане, опция. Вообще, давно пора в RTS'ах включить в меню настроек «думать/не ду-

ше трех-четырех дней враз у меня на винте не задерживалась. Хотел добавить Soldiers at War, но вспомнил, что заломало меня дальше четвертой миссии идти: новые ж игрушки посмотреть надо! Хотя до сих пор установлено на винте, «никак не соберусь» (в кавычки это поставь) дальше пройти. Никогда не соберусь, разве что если произойдет ядерная война, и я окажусь со своим компом в пустом бункере, и делать будет нечего.

Все из-за того, что мы теперь не играем в игры, а «смотрим игры». Видела Син? А ты видел Треспассер? А я тут вчера Тест Драйв пятый смотрел... Только такие разговоры и слышно: видел, смотрел, взял погонять... Попробуй скажи им, что играешься нынче в тот же третий NFS, — засмеют ведь, скажут, что это «старье». Уж если будет упомянута та же вторая Цива или (не приведи Господь) Master of Magic, точно встретишь стену непонимания. Нынче, если игре больше двух недель от роду, все, она уже никому не нужна.

На этом запас красноречия у Макара иссяк, и он уставился на свою пустую чашку.

— Закончилась речь что ли? — поинтересовалась я.

— Да какой там, закончишь такую речь... Спартак, блин, придурок, с чего было вничью со Штурмом играть? О чем говорил-то я? Люблю я Макара за непосредственность.

— О том, что народ нынче пошел не тот, в игры не играет, а смотрит их, и что все гнило страшно.

— А! Точно. У тебя механизм пишет? Тогда я чайничек еще поставлю, пожалуй, и еще скажу.

Продолжение концептуальной речи

Просекли халяву разработчики, ничего не скажешь. Нужно людям смотреть на игры — будет им на что посмотреть! Помнишь, давным-давно было много-много плоских платформенных аркад? Мужики всякие с ружьями бегали, стреляли друг в друга, страшное дело. Я вот лично тогда к ним с глубоким пренебрежением относился: типа я умный, как ум, а эти игры — глупые, как глупость. Я в квесты играл да в стратегии... Но все же игрушки-то те были именно игрушками! Отключаешь мозги — и вперед, бах-шлепс, стреляешь, бегаешь.

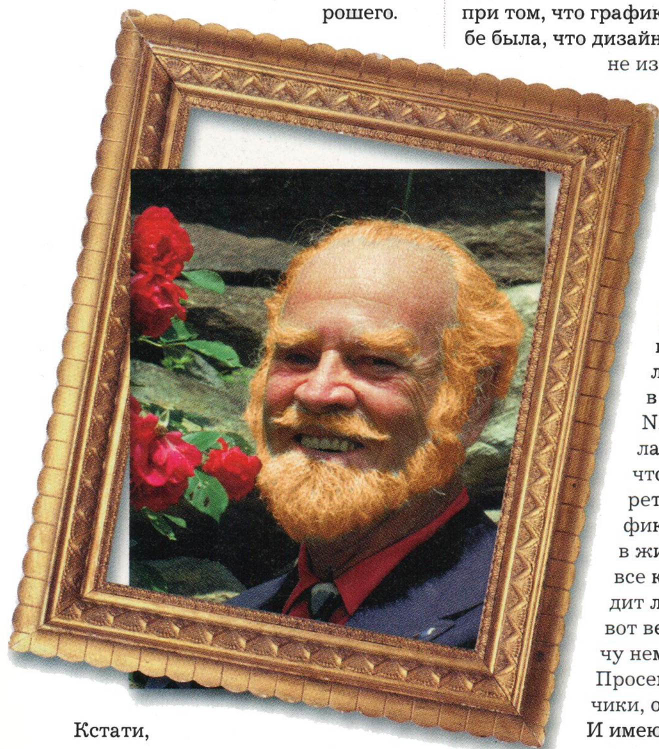
А теперь? Я не так давно самозабвенно играл в Gex'а. Чума ведь, все плоско так, ящерица бежит, штуками пуляется, засасывает. Это я вроде как подрос, бороду вон отрастил, а играть стал в то, к чему в юности относился с глубоким пренебрежением. Или вон Oddworld. Журналы игровые его адвенчурой называют. Какая ж это адвенчура, когда чистой воды аркада платформенная? Притом весьма серая, если смотреть с высоты 1990 года, когда таких пачками было. А теперь оно стало «оригинально», «свежо», и народ, окончательно офигевший от очередных клонов Дюны да Варкрафта, получает кайф от того, к чему семь лет назад и не притронулся бы.

О чем я? Да! Я не хочу ничего плохого сказать про тот же Quake, хотя сам лично к нему отношусь исключительно недобро. Но я просто его не люблю, субъективно, и признаю за ним звание великой игрушки, потому как народ в это играет, именно ИГРАЕТ (буквы большие), а не смотрит. Но после того, как он появился, другие варианты расслабляющих и мозгоотключающих игрушек попросту улетучились. Теперь если кнопки понажимать, так обязательно с использованием 3D-ускорителя, «из первых глаз», пиф-паф, поддержка сетевой игры. Нет чтобы нормальную аркаду сделать! Помнишь, был такой Ксенон-Два? Ненавидел я его просто, глупый он, жуть! А ныне памятник бы поставил фирме, которая выпустила бы его современный римейк, безо всяких «первых глаз», трехмерных извращений и прочей ерунды.

Но нет. Теперь так нельзя, маркетинг говорит о том, что потребителю нужно все покрасивше и потехнологичней. Что играбельность у этого — процентов 10 от доброго старого Ксенона, это не важно.

Анекдот есть про «шашечки или ехать». Так вот, игрушки теперь — сплошные шашечки. Почитай обзор игры в журнале в каком. Вон, подай с холодильника, лежит там. Открываю случайно. «Гонки на сегодняшний день — это не новость». Тьфу, неудачно открыл, порнография какая-то. Щас, что-нибудь поумнее поищу.

Вот, NFS третий. Почитаем давай. Я сразу скажу, NFS первый был точно лучший из всех, потом изыски начались, ничего хорошего.



Кстати, не надо вам разгромный ревью написать? Нет? Ладно. Итак, что видим в тексте про игру? Массу упоминаний 3Dfx. Длиннющий абзац про политику игрового издательства. Как говорят американцы, blah blah blah. В коротенькой шапке перечислены достоинства и недостатки. На первом месте среди достоинств — «отличная графика». Недостаток — «чрезмерное заигрывание с бликами на машинах». И весь текст про то, какие крутые трассы сделали, какие красивые пейзажи да как у ментов лампочки круто мигают. Чума просто.

И ни слова про то, что дороги все почти пустые. Что если на них траффик и встречается, то демонстрирует полную убогость, AI-машины совершенно не соблюдают правила дорожного движения и постоянно самостоятельно заезжают в кюветы. На каждом повороте. Менты, меня завидев, тут же красочно разворачиваются, падают с обрыва и взрываются. Ночью у меня почему-то не подсвечивается приборная панель. Машина у меня не повреждается, что бы я с ней ни делал.

Это нормально? Давно-давно были такие игрушки, «Тест Драйвы» назывались, ничего общего с их нынешними тезками. Та же концепция — едешь на спортивной машине, удираешь от полиции, правда, там еще надо было заправки посещать. Примитивное и тупое сравнение, но там траффик на дорогах вел себя умно. Менты там не переворачивались. Машина там билась. Играть было дико интересно, при том, что графика очень так себе была, что дизайнер трасс особо не извращался и не «умудрился вместить на десяток кольцевых трасс энциклопедию американской жизни».

В первые Тест Драйвы люди играли, и делались они, чтобы в них играть; NFS третий делался для того, чтобы его смотреть. Ай да графика, почти как в жизни, как же все круто! Приходит лох в магазин, вот ведь, думает, хочу немедленно. Просекли разработчики, ой просекли. И имеют теперь нас и наш кошелек, да посмеиваются. Думать больше не нужно. Главное — графика. А поскольку с трехмерными ускорителями да окошками девяносто пятыми для хорошей графики даже и программировать-то особо уметь не надо, главное творческое место любой крупной издательской фирмы — отдел маркетинга. Особо крут этот орган у Эйдоса, честное слово. Там ребята первые просекли, что дамский бюст, прости Господи, круто получается на 3Dfx'е. Лично у меня от Томборайдера исключительно рвотные рефлексы бывают, не знаю, как в своем уме человек может часами пялиться на неестественных размеров задницу на экране. Но покупают же! Играют! Новое поколение давно забило на пепси, у нового поколения новые кумиры —Лара Крофт да Дюк Нюкем. (Тоже игрушка та еще по уровню пошлости, благодаря которой и выехала, кстати. Где еще можно толчок разбить? И теперь наличие туалета и бьющейся сантехники в нем стало стандартом. Это вроде как смешно. Может, это у меня с юмором что-то не так, конечно...)

Другой пример — Кармагеддон, Господи, прости. Я его когда увидел, а увидел я его практически тогда же, когда его фирменного в Москву привезли, у меня был синдром Томб Райдера, только в более запущенной форме. Ну, подумал я, уж такую гадость даже кушавшие крупноформых бандиток не переварят. Но нет, хит сезона, и плохие бяки-буки в Англии и Бразилии запрещают крутейшую игрушку! А что в ней крутого, простите, пожалуйста? То, что прохожих кроваво давить можно и очки на этом зарабатывать? Я вообще против здоровой доли садизма ничего не имею, очень по этому поводу люблю, например, Road Rash. Но там надо в гонке победить, а возможность сшибить по дороге рабочего с колхозницей сделана так, для прикола и как украшение. А в Кармагеддоне это возведено в ранг главной задачи игры, воспитание кровожадных, нездоровых инстинктов у молодежи. Другой мой знакомый, главный редактор журнала одного игрового популярного, защищал, помнится, Кармагеддон этот, сравнивал его с фильмами Тарантино. Ну уж сравнили Божий дар с яичницей! У Тарантино в фильмах кровищи много, но она не главное. Главное — стеб и стиль. Это называется здоровый садизм. А в Кармагеддоне ни того, ни другого нет, есть одна мерзость на потребу публике. И публика радуется. А ее на самом деле просто в очередной раз опустили, продемонстрировав, что думают о ее интеллектуальном уровне и культурных потребностях. Вот и суди сама, что будет еще через пяток лет, если оно так и дальше пойдет. Может, конечно, в какой-то момент народ пресытится и поймет, что не спецэффектами одними игрушка сильна, что в ней еще что-то должно быть. Но пока я особого оптимизма по сему поводу не испытываю. А ты?

— Все что ль сообщил? — пауза затягивалась.

— Ну я вроде как, действительно, слова разные сказал. И спросил, что ты-то думаешь?

— Думаю, молоко заканчивается, и надо решать, что дальше делать: еще сходить или баиньки.

Макар задумался. Времени было полчетвертого ночи.

— Ты Грим Фандангу видела?

— Не видела. А мне про нее ревьюв писать еще, ой... Ооооой!!! — вспомнила я.

— Ну вот и чудненько. У меня, знаешь, есть отменная бутылочка ряженки, храню для какого особого случая. Может, мы ее того... И в Грим Фандангу, как в старые добрые времена? Что скажешь?

Новое поколение давно забило на пепси, у нового поколения новые кумиры — Лара Крофт да Дюк Нюкем.

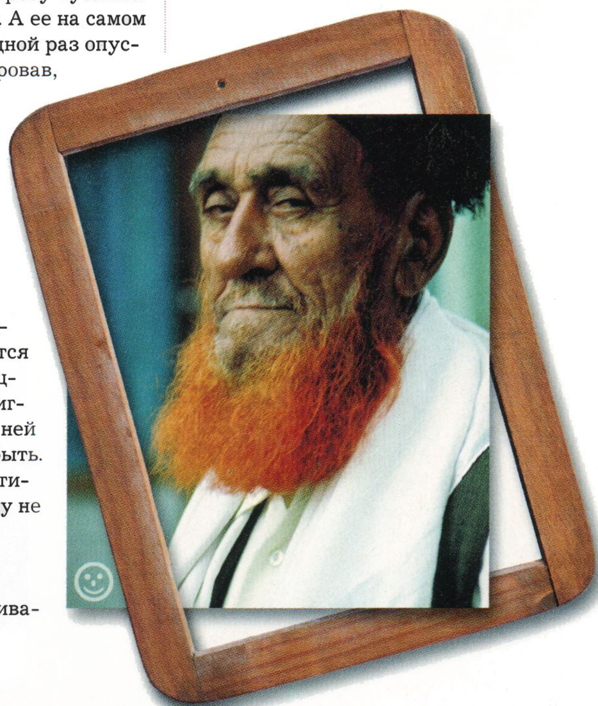
— А ты солюшны сотрешь перед тем?

— Сотру!

— И из корзины их тоже того... И модем спрячь подальше...

И мы засели за Фандангу...

P.S. Вовремя в редакцию сегодня я, конечно, не попала. Сейчас опять ночь глубокая, я на работе, интервью пишу. Вот дописываю. Сейчас распечатаю, положу редактору на стол, а сама поеду к Макару продолжать. Только он, редиска, уже наверняка солюшны скачал и прошел пол-игры... Времена нынче такие, неспокойные... Надо ж кучу игрушек посмотреть, нет времени, чтоб играть...





Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Мрачный дождь падал на головы прибывших на фунерал людей. Оных было немного. Почивший всю жизнь работал в секретном отделе, снабжал народонаселение файлом, и не успел обзавестись семьей, детьми, собакой, кошкой, аквариумом с рыбками и дальними родственниками в соседней губернии. Командор снял с могучей головы фуражку и произнес речь.
- Полковник был героем, - сообщил собравшимся Командор. - Но почил. Почил геройски. Туда ему и дорога. Давайте помянем и сплотим ряды еще в большей степени, дабы и дальше Геймер получал продукт без перебоев, а ряды не редели.

Засим Командор отделил от кучи горсть земли и снабдил ею крышку свежезаколоченного гроба. Его примеру последовали и иные собравшиеся. Все знали: хоть отряд и заметил потерю бойца, Геймер ничего заметить не должен. И потому Командор был уверен, что в кабинете его ждет донесение от нового, свежезаброшенного в тыл Полковника.

ДОНЕСЕНИЕ НОВОГО ПОЛКОВНИКА

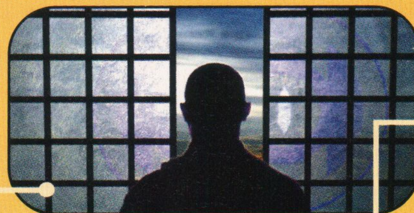
В отчетный период Второй Битвы за Урожай в поле зрения агентурной сети попал ряд любопытных явлений. Героические казачки-засланцы выявили Продукт в тылу разработчиков и вынесли его на всеобщее обозрение Проведенное предыдущим Полковником расширение агентурно-резидентурной сети привело к перевыполнению плана по сдаче Продукта на 43,2%, то есть к 18,5 лишним полоскам. Аналитический отдел утверждает: в ближайший отчетный период Геймер Продуктом будет снабжен в увеличенном количестве. Рекомендую выделить Геймеру для использования лопатку малую для расчистки проходов и елку зеленую для образования палки. Сытость агентов исчислена мною как 14,24 грамма на литр массы, что соответствует норме. Большинство агентов сдают файло в срок. Несдающим в срок агентам снижена суточная норма выделения еды из расчета -3,12 грамма на каждый граммолитр. Наличие оптимистических прогнозов о надоях ряженки в наступающем отчетном периоде позволяет предполагать снижение эффективности тех казачков-засланцев, которые имеют к ней склонность. Однако, выявленные тенденции расширения географии появления Продукта и дальнейшее расширение агентурной сети внутри центров продуктопроизводства обеспечат наличие большого количества выдающегося файла и впредь.

Служу игровому народу!
Всегда Ваш
Полковник Новый

Civilization: Call to Power

Официально заявляется, что над игрой работают жуткие фанаты классической игры и что они намерены сделать игру, которая будет еще лучше и угодит потребностям любого «цивилизатора» со стажем.





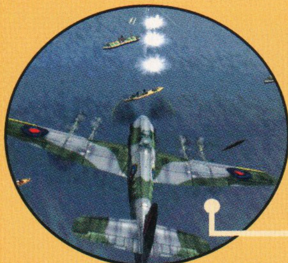
Alpha Centauri

... кто ждал покорения космических просторов, могут пока обломаться. Покорять нам с вами предстоит одну отдельно взятую планету

Daikatana

Daikatana — проект сильный, вероятно хитовый. На примере данной игры компьютерная общественность увидит, на что способен Ромеро вне своей родной фирмы...





Nations Fighter Command

Psygnosis, больше известная своими гоночными играми, решилась на безумный шаг: атаковать рынок авиационных симуляторов.



Planescape Torment

Главным желанием авторов было перевернуть с ног на голову саму идею RPG.

и т.д.

Sierra выходит в открытый космос

Homeworld

Роман Шиленко

Если в первой трехмерной стратегии BattleZone события разворачивались на поверхности планеты, то теперь они перенесены в космическое пространство, где, как известно, можно двигаться в любом направлении. Все идет к тому, что Homeworld войдет в историю как родоначальник нового поколения стратегий. Речь идет о первой попытке перехода в полностью трехмерное пространство, что открывает для игроков новые возможности. Если в первой трехмерной стратегии BattleZone события разворачивались на поверхности планеты, то теперь они перенесены в космическое пространство, где, как известно, можно двигаться в любом направлении

Паспорт

Жанр: real-time стратегия в 3D
Разработчик: Relic
URL http://www.sierra.com
Издатель: Sierra
Дата выхода: конец 1 кв. 1999 г.

Проект Homeworld, разрабатываемый канадской фирмой Relic, обещает перевернуть мир стратегий реального времени. Все идет к тому, что Homeworld войдет в историю как родоначальник нового поколения стратегий. Речь идет о первой попытке перехода в полностью трехмерное пространство, что открывает для игроков новые возможности. Если в первой трехмерной стратегии BattleZone события разворачивались на поверхности планеты, то теперь они перенесены в космическое пространство, где, как известно, можно двигаться в любом направлении — не только вправо-влево да взад-вперед, но и вверх-вниз. Тем не менее это стратегия реального времени с привычными для нас сбором ресурсов, постройкой новых юнитов, развитием технологий и толпами врагов.

В отличие от обычных RTS, исследованные технологии и построенные юниты остаются у вас из миссии в миссию.



Стратегировать в трехмерном пространстве может оказаться не так просто

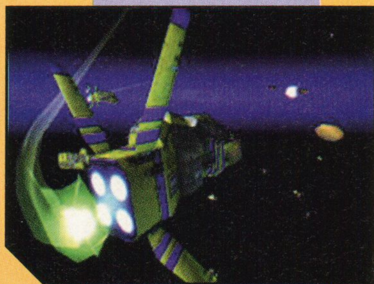


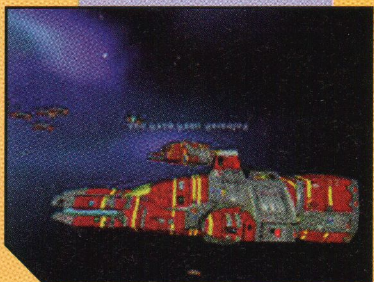
Историческая подоплека игры начинается несколько тысяч лет назад, когда на цветущую планету ваших предков пришли завоеватели. Миллиарды людей были уничтожены, а оставшиеся в живых отправлены в глубины космоса на огромном корабле. Путешествие длилось много лет. За это время погибли все духовные и культурные лидеры цивилизации, люди забыли, откуда они родом. И когда их корабль прибыл на маленький пустынный планетоид где-то на задворках галактики, как память о родной планете, у них остались только легенды и древний артефакт — кристалл. Прошли столетия прежде чем ваша цивилизация восстановила свой технологический и культурный уровень. И все это время артефакт и легенды передавались из поколения в поколение, пока наконец ученые не раскрыли тайну артефакта — оказалось, что он указывает путь к их далекой родине. Под ваше командование отдают гигантский корабль, оснащенный производственными цехами, ангарами и погруженными в сон остатками вашего народа, а также небольшой флот для его защиты. С этого момента начинается долгая дорога домой.

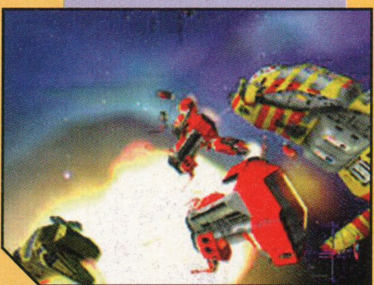
В игре присутствуют шесть рас, две из которых будут предложены вам на выбор в режиме single-player, три других — пираты — представляют ваших противников, причем ведут они себя совершенно по-разному. Есть еще раса торговцев, с которыми можно наладить обмен технологиями. В режиме multiplayer будут доступны все шесть рас. В этом режиме возможно включение опции Bounty Hunter, при которой становится выгодным воевать на более ранних этапах, так как за каждый уничтоженный корабль платят определенное вознаграждение,



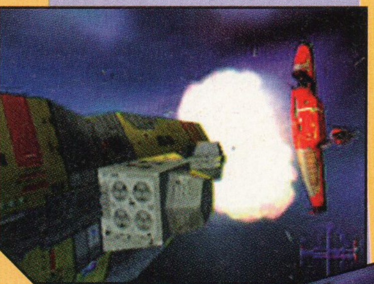
размер которого возрастает в зависимости от числа сбитых в течение игры кораблей противника. У каждой играющей расы может быть около 30 кораблей, для которых введена классификация по их размеру. К классу истребителей относятся перехватчики, хорошо действующие в составе больших групп, истребители-stealth и оборонительные истребители, разведывательные корабли, легкие и тяжелые корабли защиты, у которых увеличенная по сравнению с истребителями броня и огневая мощь. Класс корветов состоит из легких, тяжелых и многопалубных корветов, ремонтных кораблей, кораблей-мусорщиков, которые собирают плавающие в космосе обломки для последующей переработки и могут захватывать обездвиженные корабли, и еще несколько типов. В класс фрегатов вошли штурмовые, оборонительные и фрегаты с ионными пушками. Стандартные и ракетные эсминцы, легкие и тяжелые крейсеры составляют класс больших кораблей, а носители и база входят в класс супер-больших. Есть еще несколько типов, которые пока не классифицированы. К таким относятся сборщики ресурсов, беспилотные разведчики и т. д.







У каждой расы несколько своих уникальных кораблей, не имеющих аналогов у остальных рас. Например, у одной расы будут истребители-stealth, у другой — защитные истребители, способные испортить систему наводки лазеров на кораблях врага, у третьей — специальный фрегат, окруженный полусотней небольших истребителей, четвертая раса станет обладателем юнита, способного создавать защитное поле, и т. д. Чем больше корабль участвует в сражениях, тем выше его статус и тем лучше он действует на поле боя. В игре предусмотрены и различные генераторы, сенсоры, средства защиты, мины. Создатели игры обещают ввести в игру разветвленную систему исследований, сделав создание крупных кораблей зависимым в значительной степени от накопленных знаний. В любимом многими режиме deathmatch для ускорения и упрощения игры технологическое дерево сделают менее сложным. Все исследования проводятся на специальных исследовательских кораблях. В отличие от обычных RTS, исследованные технологии и построенные юниты остаются у вас из миссии в миссию, причем если юниты находились в процессе постройки







По графике Homeworld оставляет далеко позади все известные на сегодняшний день стратегии и составляет достойную конкуренцию лучшему космическому симулятору Wing Commander.

перед переходом на следующий уровень, то они продолжают достраиваться там. То же относится и к технологиям. Источниками ресурсов являются астероиды, туманности, пылевые и газовые облака, но при этом тип ресурса один — РЕСУРС. Источники эти можно разрушать и даже превращать в оружие. Управление кораблями происходит извне, и большую помощь в этом оказывает плавающая камера, контролируемая мышью.

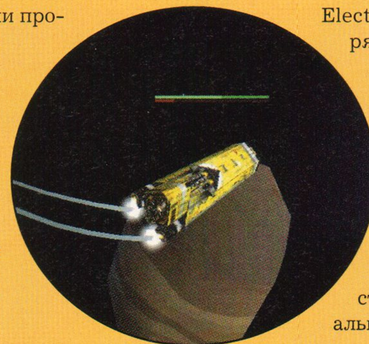


Меню постройки кораблей — просто и понятно

В игре около двадцати основных миссий, состоящих из добывания ресурсов, постройки и ремонта вашего флота, выполнения особых заданий и военных действий (а как же без них!). Кроме того, предусмотрено много необязательных миссий, за выполнение которых вы получите помощь союзников, какое-то количество ресурсов, информацию. Понимая, что для привыкания к действиям в 3D игрокам понадобится время, разработчики добавили несколько средств для ускорения этого процесса. Одним из них является понятие «боевого порядка» или «формации». Пока предлагается шесть боевых порядков, но, возможно, их число будет увеличено. Перестроение в новую формацию выполняется одним нажатием кнопки. Особенно полезен защитный боевой порядок, применяющийся для охраны собирателей ресурсов, ремонтников и подбитых кораблей. Кроме того, группе, объединенной в одну формацию, можно задавать тактику поведения на случай столкновения с врагом. Можно задать агрессивную тактику, цель которой нанести максимальный вред врагу, или нейтральную, при которой главной задачей становится минимум собственных потерь. Разработчики учли опыт других стратегий и постарались избавиться от их недостатков. В частности, в группу может объединяться любое число кораблей. Для ориентации в трехмерном пространстве служат трехмерная голограмма, демонстрирующая расположение кораблей вашего и вражеского флотов, и система наведения, позволяющая двумя кликами привязать точку назначения или цель выбранной вами группы кораблей к горизонтальной и вертикальной осям координат.

По графике Homeworld оставляет далеко позади все известные на сегодняшний день стратегии и составляет достойную конкуренцию Wing Commander. Камеру можно привязать к конкретному кораблю или выделенной группе кораблей, а функция увеличения позволяет подобрать удобное расстояние до объекта: от изображения в виде сверкающих точек до такого, при котором можно прочесть надписи на боках. Чтобы

сделать игру более привычной глазу опытного компьютерного стратега, показатели состояния кораблей нарисованы в традиционном эртээсном стиле — в виде зелено-синего прямоугольника, висящего над юнитом. Космические сражения в Homeworld выглядят почти так же красиво, как в фильмах «Звездные Войны» и «Вавилон 5». Вы определяете цель и боевой порядок, а затем наблюдаете за всеми маневрами ваших кораблей со стороны, изменяя положение камеры. Сами корабли прорисованы отлично, у каждого из них три режима отображения: для неактивного, активного и поврежденного состояний.



Возможность создания своих юнитов пока не рассматривается, но уже сейчас можно с помощью скриптов изменять AI юнита, динамику полета и т. д. Для каждого корабля можно установить свои цвета раскраски (цвет обшивки и полос на ней). Создатели утверждают, что система звукового сопровождения в Homeworld будет наиболее продвинутой среди когда-либо разработанных для игр систем. Ее созданием занимается высококлассный специалист по звуку, ранее работавший в Electronic Arts над рядом проектов, начиная с Need For Speed 1 и до FIFA 98.

Создатели утверждают, что система звукового сопровождения в Homeworld будет наиболее продвинутой среди когда-либо разработанных для игр систем.

Одним из важных показателей жизнеспособности стратегии реального времени является уровень интеллекта компьютерных игроков. Relic пока отказывается от каких-либо комментариев на этот счет, но их заявление о том, что они готовы отложить выпуск игры на рынок ради улучшения качества, вселяет надежду. Предварительная дата выхода игры — Рождество. А тем временем в игровом мире все больше говорят о Homeworld, и любители RTS с растущим нетерпением ожидают ее выхода. 

Огнем и мечом по древней и новой истории

Иван Александров

Daikatana

Наверное, многие уже слышали о грядущем проекте Daikatana от Джона Ромеро, который, еще не появившись, претендует на лавры гениальной игры. И это мнение вполне обосновано. Ведь товарищ Ромеро никогда не делал плохих стрелялок, тем самым заработав славу великого программиста наряду с Сидом Меером, Джоном Кармаком и другими.

А ведь были времена, когда он делал незабвенного Дейва, а ID выпускало бесконечных «Командеров Кинов» (интересно,что бы сделали с Кармаком, выпусти он сейчас к этой аркаде продолжение). Потом появился агент Блазкович, и сага о его похождениях в немецком тылу стала началом эры экшенов от первого лица. Не буду перечислять все игры, сделанные после, скажу только, что развитие в это время не стояло на месте, и новые технологии с необычайной скоростью заменяли старые. Теперь общество требует суперсовременной графики, монстров, сделанных из сотен полигонов, сглаженных 3D-акселератором, и всего такого прочего... Но не пугайтесь, что Daikatana будет представлять собой векторную бродилку (а ведь сейчас это очень модно), с графикой здесь все в порядке.

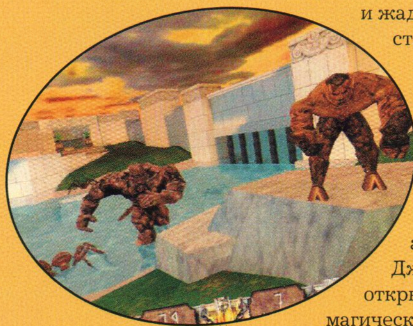


Паспорт

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Ion Storm
URL	http://www.ionstorm.com
Издатель:	Eidos
Дата выхода:	весна 1999 г.



Сюжет в Daikatan'е, в отличие от 3D-action-стандарта, немаловажен и выглядит достаточно занимательно. Вы играете роль Хиро Миямото, призванного наказать завистливого и жадного профессора и восстановить ход времени, нарушенный происками злодея. Итак, история начинается в Японии двадцать пятого века, где доктор Тоширо Ебихара (Toshiro Ebihara) и его ассистент доктор Джарред Бенедикт открывают секрет магического самурайского меча Дайкатана, способного переносить своего обладателя сквозь пространство и время. Надо сказать, что Ебихара был очень богат, так как еще в двадцать первом веке его предок Тэтсуо Ебихара открыл лекарство от СПИДа и этим обеспечил своим потомкам роскошную (и здоровую) жизнь. А вот у Бенедикта таких родственников не было и жил он не так богато, как





Daikatana — игра нового поколения шутеров от первого лица, недавно появившегося на рынке. Стоя в одном ряду с такими играми, как Unreal, Sin, HalfLife, она будет сильно отличаться от них хотя бы тем, что ее делает сам Ромеро.

начальник. И в голове ассистента созрел план по устранению босса, захвата волшебного меча для преодоления временного барьера и краже секрета лекарства у предка своего босса. Осуществив свой коварный замысел, помощник японского ученого благополучно изменил ход истории и счастливо зажил жизнью мультимиллионера. Дайкатану же он спрятал в огромном замке, заблаговременно наполнив его многочисленной охраной, опасными ловушками и разнообразными неприятными сюрпризами для непрошеных гостей. Но, как обычно, нашлись герои (дочь покойного Тоширо, Мекико и его ученик Хиро Миямото), решившие восстановить справедливость и наказать Джарреда. С этого момента, собственно, и начинается игра.

Daikatana — игра нового поколения шутеров от первого лица, недавно появившегося на рынке. Стоя в одном ряду с такими играми, как Unreal, Sin, HalfLife, она будет сильно отличаться от них хотя бы тем, что ее делает сам Ромеро. Unreal'овский движок, предпочтенный автором в последний момент кваковскому, породил множество игр, как в свое время это сделал Build. Скоро игры такого класса не будут впечатлять своей продвинутостью в графическом смысле, и на первый план вылезет геймплей и сюжетная линия (я не говорю о многопользовательском режиме, который уже оформляется, как полноценный



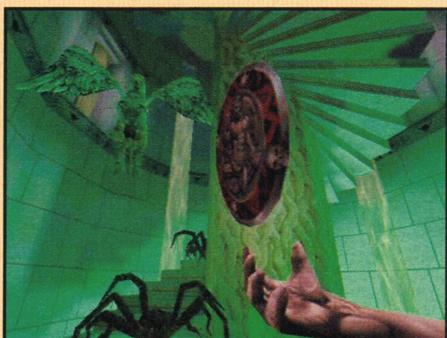
Коренной житель норвежских лесов, недобрый вурдалак-оборотень, демонстрирует свое неудовлетворение вашим появлением в чумовой деревеньке. Ничего, мы его мечом, мечом...



Изменив историю в свою пользу, недобрый доктор Бенедикт приложил все усилия к тому, чтобы никакой смелый умник не испортил его коварных планов. Но не тут-то было, разумеется.



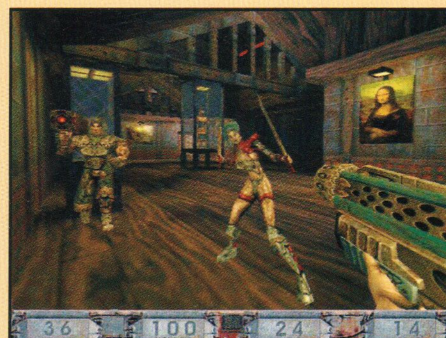
Мы вернулись вершить справедливость. Цветовая гамма да и все происходящее как-то подозрительно напоминают последние уровни «Дума», вы не находите?



А вы думали, пегасы хорошие зверята? Куда там, кобылы крылатые. Такая как подлетит, как брыкнет, мало не покажется.



Греческая мифология, ха. В «Дайкатане» вы сможете встретиться со всеми персонажами «Одиссеи» и «Антологии античной литературы» в одном небольшом дворике. То, что они тут малость не к месту, — не важно, не древних же греков истреблять в поисках Силы!

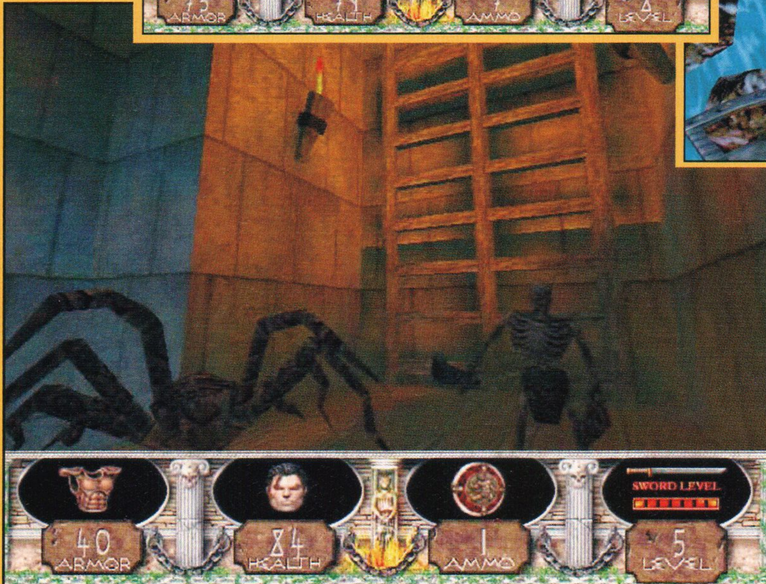


Поскольку недобрый доктор Бенедикт немало заработал на своих временных махинациях, можно предположить, что картина на стене — подлинник. Странноватое место для музея...



реализованы некоторые ролевые элементы, касающиеся, как групповой тактики ведения боев, так и накопления опыта героями. Дело в том, что при использовании





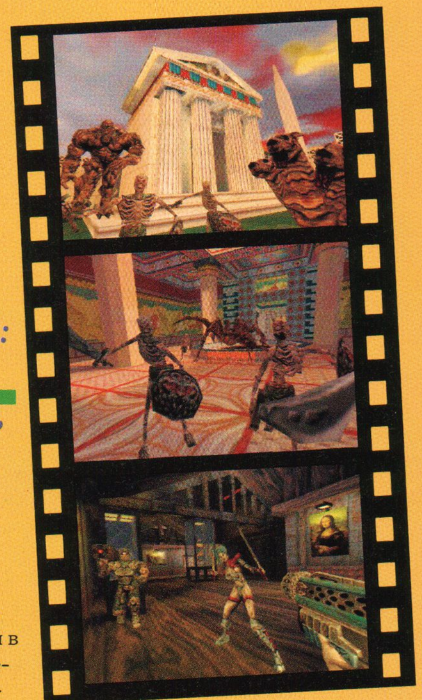
Дайкатаны как оружия массового истребления врагов меч становится все сильнее и сильнее, превращаясь к концу игры в самое крутое оружие (из всех приемов, связанных с употреблением данной реликвии, хочется сказать о ритуальном харакири, уничтожающем все и вся в большом радиусе вокруг самоубийцы, которого после этого номера возвращают к жизни друзья). Но сам персонаж во время пользования мечом опыта не накапливает и, следовательно, уничтожить супостата из других типов оружия представляет большую трудность. Так что, благодаря разработчикам, мы не сможем полностью прокачать и меч и самого Миямото, сделав героя почти что непобедимым.

поджанр). В этом смысле Daikatana займет очень твердую позицию, сочетая в себе и замечательную графику, и занимательный игровой процесс.

Всего в игре четыре эпизода временных зон, каждая — по семь уровней плюс секретный: Япония 2455 года, Древняя Греция второго века до нашей эры, Средневековая Норвегия и Сан-Франциско двадцать первого столетия. Вообще сюжет заключается в том, что Дайкатана постоянно барахлит, если такое слово подходит к магическому артефакту, перенося героев в места, совершенно не связанные с преступлением Бенедикта, и игроку надо постоянно выпутываться из сложившейся ситуации. Надо отметить, что персонажей, участвующих в исправлении исторического хода событий, будет несколько, а если быть точным — трое. Начинать мы будем вдвоем с Микико, а американский искатель приключений Суперфлай Джонсон, находящийся в тюрьме замка, присоединится к группе после своего освобождения, ближе к концу первого эпизода. Управляемых компьютером товарищей Хиро нужно будет беречь, не подставлять под пули и бороться с их тупостью (если AI не будет соответствовать утверждениям разработчиков по поводу его ума и сообразительности).

Оружие и монстры для каждого этапа будут различны. Вначале вам будут противостоять роботы и чудовищные результаты генной инженерии, потом их место займут мифические создания древней Эллады, затем появятся колдуны и викинги, а в конце концов, и мафия. К сожалению, перенести оружие из одного эпизода в другой возможности не представится, что крайне печально. А ведь как было бы весело, будь у нас такая возможность! Но средства уничтожения от этого хуже не становятся и их достаточно много в рамках каждой эпохи. Кроме этого в игре

Всего в игре четыре эпизода временных зон, каждая — по семь уровней плюс секретный: Япония 2455 года, Древняя Греция второго века до нашей эры, Средневековая Норвегия и Сан-Франциско XXI столетия.



Первый эпизод повествует о похищении волшебного меча-машины времени из замка подлого Джарреда Бенедикта. Построенная в болоте искусственного происхождения посреди Киото, цитадель охраняется армией различных роботов, носящих имена типа Робоскитов, Кроксов и Фроджинаторов. Уже известны названия уровней: Болото; обитаемый монстрами Коллектор, где находится третий член команды Суперфлай Джонс; Крепость; Защитная зона (защищающая меч от врагов народа); Лаборатория, где





проводились эксперименты над таинственным артефактом и, наконец, Хранилище, где и находится предмет поисков — легендарный Дайкатана.



Из оружия на этом этапе будут доступны: ионный бластер (Ion Bluster), пистолет-кнут (Pistol Whip) и некий шотсиклер (Shotcycler).

Вторая часть игры, переносящая героев в эпоху расцвета Древней Греции, начинается с вторжения в трансвременной процесс одного из прислужников Бенедикта, поменявшего время и место назначения путешествия. Очутившись на острове Лемнос, что на севере Эгейского моря, вам предстоит пройти, а лучше сказать прорубиться сквозь полчища врагов к некоторому источнику Силы, необходимой Дайкатане для перемещения сквозь временной барьер. Афинские катакомбы, Акрополис, Пантеон, Дворец Миноса и лабиринт Минотавра предстанут перед геймерами во всей своей эстетической и интерактивной красе. Зверинец будет состоять из разнообразных греческих мифологических монстров: Сатиров, Сирен, Грифонов, Медуз, Гарпий и Скелетов, а ваш арсенал пополнится метательными дисками, пращами и копьями. Кроме того, доступны станут и некоторые магические приемы, например Касание Мидаса, обращающее врагов в золото. При большом хотении и некотором везении можно будет отыскать вход на секретный уровень — остров циклопов.

И вот, когда все чудовища античности лежат перемолотыми у ваших ног, Дайкатана вторично отказывается слушаться хозяев и переносит группу в шестой век от Рождества Христова, причем не куда-нибудь, а прямиком в Норвегию, где в то время царила эпидемия чумы. Тем не менее последний факт игроков сильно волновать не должен, так как люди будущего проявляют небывалый иммунитет к таким мелочам. Начиная свой путь в чумовой (если хотите, чумной) деревеньке, полной заразных крыс и Бубоидов — несчастных жертв страшной болезни, наши друзья огнем и мечом пройдутся по скалистым горам и заснеженным равнинам, уничтожая все живое на своем пути. По словам самого Ромеро, отличительной особенностью третьего эпизода будет большое количество «подбоссов». А встретятся среди них и волкодлак Ликанфир (Lycanthir), убить которого можно только с помощью так называемого Серебряного когтя — боевой латной рукавицы и четверка злых магов, именуемых Целестрилом (Cellestril), Ставросом (Stavros), Виндраксом (Wyndrax), Нхарром (Nharre) и Драконом, скрывающийся в пещере на секретном уровне. Главным злодеем Норвегии по задумке разработчиков является волшебник Гаррот (Garroth), охраняющий источник той самой энергии, так нужной магической машине времени.



Вначале вам будут противостоять роботы и чудовищные результаты генной инженерии, потом их место займут мифические создания древней Эллады, затем появятся колдуны и викинги, а в конце концов, и мафия.

При использовании Дайкатаны как оружия массового истребления врагов меч становится все сильнее и сильнее, превращаясь к концу игры в самое крутое оружие.



Итак, приключения подошли к концу. Команда героев, наконец, попала в злосчастный 2030 год, когда доктор Бенедикт украл секрет лекарства, спасшего мир от СПИДа, у Тетсуо Ебихары. Сан Франциско двадцать первого века предстает перед нами кишащий гангстерами и прочими бандитами. Интересен и тот факт, что начинать последнюю миссию по восстановлению истории вам придется прямо в известной тюрьме Алькатрасе, откуда вам представляется возможность благополучно сбежать. Городом в это время заправляет Кейдж Мишима — тот самый прихвостень Бенедикта, заславший Хиро и компанию в античную Грецию. Контролируя всю политико-экономическую инфраструктуру, сообщник главного злодея-садиста противопоставляет героям армии мафиози, вооруженных ракетницами, коррумпированных полицейских (иногда ездящих на «хаммерах»), а также «Морских Котиков» и вертолетов «апачи», появляющихся на военно-морской базе. Вооружение ваше будет состоять как из современных нам видов «машин смерти», так и пульсирующих лазеров и прочей плазменной фантастики. В конце концов, вы встречаетесь с Джарредом Бенедиктом и, убив его, оканчиваете свои мытарства, возвращая все исторические события на круги своя.

Daikatana — проект сильный, вероятно, хитовый. На примере данной игры компьютерная общественность увидит, на что способен Ромеро вне своей родной фирмы, и сдается мне, что способен он на многое, впрочем, как и ID без него. Уже сейчас можно с уверенностью говорить об успехе Daikatan'ы, уже теперь выглядящей очень привлекательно, и надеяться на реализацию всех планов разработчиков, точнее, одного РАЗРАБОТЧИКА, (Ion Storm с его Dominion'ами не в счет) и по возможности скорого и качественного релиза.

Петруха Хвостов vs Монтесумы

Империя Ацтеков

Иван Александров



Одной из главных, как принято теперь говорить, фишек игры про ацтеков является ее сюжет. Да, придумать такое сможет не каждый, не говоря уже о создателях очередных RTS-клонов. Ацтеки в этом смысле апогей жанра.



Знакомьтесь: Александр Федоров, изобретатель. «На самом деле араб с труднопроизносимым именем» (цитата)

Первый взгляд на новую игру Империя Ацтеков от отечественной фирмы-разработчика-издателя NMG возбудил во мне целую бурю эмоций. Не испытывая особого патриотизма по отношению к российским разработкам, я собирался написать невосторженную статью, повествующую о вопиющих недостатках, и уже мысленно окрестил игру «Империей Отстоков»... Но, познакомившись с бета- и демоверсиями, я, к моему удивлению, обнаружил, что продукт имеет не только право на существование, но даже и некоторые достоинства. Не обладая ни революционной графикой, ни разветвленной сюжетной линией, игра в целом выглядит несколько отсталой. Но после демонстрационной миссии мне показалось, что не все так плохо в этом мире, и у нас есть надежда на спасение.

Ацтеки — классически «русская игра» и по виду и по содержанию. Вообще, по моему мнению, скоро словосочетание «русская игра» должно стать нарицательным, по типу «индийских фильмов». В наших играх свой особый колорит, свое «очарование» (видимо, благодаря работе художников), и многие будут играть в них, несмотря ни на что.

Одной из главных, как принято теперь говорить, фишек игры про ацтеков является ее сюжет. Да, придумать такое сможет не каждый, не говоря уже о создателях очередных RTS-клонов. Наши разработчики всегда выделялись своим остроумием, оригинальностью. Ацтеки в этом смысле апогей жанра.

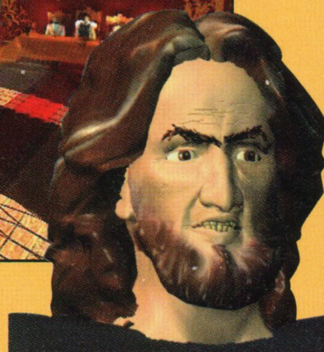
Сюжетная линия у авторов основывается на том, что индейское племя Ацтеков, развившееся в мощное государство и установившее полный контроль над Южной и Центральной Америкой, направляется через Атлантику на завоевание Восточного мира. Покорив Западную и Северную Африку, в 1425 году империя начинает экспансию Европы, которая, несмотря на героическое сопротивление, не может противостоять Ацтекской армии. Единственной надеждой для завоеванного мира становится Русская империя, занимающая (к концу пятнадцатого столетия!) территорию Советского Союза, и примкнувший к ней Арабский Каганат. Но существует еще и третья, нейтральная сила — Китай, контролирующий Индию и Японию.

Несомненно, идея свежая, на грани абсурда, но вот хороша ли она как тема для игры, лично мне непонятно. С одной

Паспорт

Жанр:	Real-time стратегия
Разработчик:	NMG
Издатель:	NMG
URL	http://www.nmg.ru
Дата выхода:	февраль 1999 года





Главный положительный герой Петр Хвостов прибыл в Военное Училище им. Ильи Муромца (!!!) для получения первого боевого задания





стороны, найдутся защитники такого хода разработчиков, считающие, что сюжетная подоплека занятна и увлекательна. Кроме всего

Больше всего Империя Ацтеков напоминает KKND, правда, отличается от последней плавностью и некоторым изяществом графики, усложненным интерфейсом и специфическим колоритом.



прочего, события, развивающиеся по ходу игры, выглядят достаточно убедительно. С другой же стороны, такой подход к игре вызывает некоторые нарекания. Если радикальное искажение истории служило для включения в игровой процесс средневековых аэродромов и дирижаблей-бомбардировщиков, то возникает мысль о неспособности авторов сделать что-то классически историческое без гусеничных топорометалок и магических башен. Если бы игра включала реальные события и боевые единицы, продукт не стал бы скучнее и, приобретя исторические черты, возможно, нашел бы признание у большего круга людей. Но, с третьей стороны, исторических игр много, а с гусеничными топорометалками под управлением опричников Ивана Грозного — пока нет. Вот и думай...



Больше всего Империя Ацтеков напоминает KKND, правда, отличается от последней плавностью и некоторым изяществом графики, усложненным интерфейсом и специфическим колоритом (море получилось великолепно, а вот деревья под суровым ветром как-то странно пульсируют — возможно, недостатки бета-версии).

Некоторые вещи вначале вызывают раздражение, но через некоторое время к ним привыкаешь, и они становятся незаметны. Смена дня и ночи происходит достаточно плавно, хотя и далека от идеала. Вместе с тем Ацтеки все же отстают по техническому уровню от других RTS. 2D-графика на сегодняшний день несколько устарела, и смотреть на неуклюжие движения спрайтовых юнитов мне как-то грустно. Персонажи видеороликов напоминают скорее не людей, а монстров, движения оставляют желать лучшего, разговоры вождей и жрецов озвучены в соответствии с российской традицией. Резюме: как уже говорилось, Империя Ацтеков является все же достаточно увлекательной игрой, сочетающей в себе многие недостатки с явными достоинствами.

В однопользовательской игре будет присутствовать только компания за россов, позволяющая, кстати, прибегать к технике противника в случае захвата его городов.

Развитие базы в Ацтеках реализовано несколько нетрадиционно. Захваченный городской модуль может быть трансформирован в село или индустриальный центр и развит несколькими путями. В зависимости от своего типа поселение может производить различные виды войск. Например, в городе строятся все механизированные единицы, а в селах — животные и легкая пехота.

Надо заметить, что наличие нескольких военных баз в игре является скорее правилом, нежели исключением, что очень приятно как в стратегическом плане, так и в чисто психологическом.

Ресурсов в игре несколько, но для упрощения gameplay они перерабатываются в деньги, тратящиеся на апгрейды, производство воинов и строительство зданий.



Трактора-топорометы и пехотодавы в бою весьма полезны

Рода войск

Пехота — один из основных типов войск вашей армии. Имеет полезную способность передвигаться по лесу, довольно маневренна, но вместе с тем слабо защищена от ядов, огня, гипноза и «массивных» ударов.

Кавалерия — лучше пехоты защищена от воздействия ядов и гипноза, способна давить пехоту.

Животные — не имеют апгрейдов, а их боевые свойства и качества сильно увеличиваются в ночное время.

Техника — полностью защищена от ядов и гипноза и способна давить пехоту. Обладая технологиями нескольких цивилизаций, можно строить комбинированные механизмы, например, ацтекского паука с китайским огнеметом.

Авиация — производится в городах, имеющих Аэродромы.

Росская армия

Дружинники — основа пехотных подразделений росской армии. Хороши при массовых стычках благодаря своей дешевизне и скорости.

Стрельцы — универсальные бойцы, поражающие противника на средних дистанциях.

«Минеры» — специфические воины, закладывающие мины замедленного действия. Полезны, как подрывники при штурме вражеских укреплений.

Трактор (!!!) — наиболее странный юнит во всей игре.



Предназначение — метание топоров и давка пехоты.

Пушка — полезная, но дорогая, боевая единица, стреляющая баллистическими разрывными снарядами на большие расстояния.

Медведь — сильное и выносливое, но медленное животное.

Богатырь — быстрый и сильный всадник, способный уничтожать врага на среднем расстоянии.

Дирижабль — имеет небольшую скорость и слабую защиту от огня. Будучи проапгрейден, превращается в довольно опасный бомбардировщик.



Ацтекская субмарина

Ацтекская армия

Лучники — неплохие универсальные воины, стреляющие по врагу из лука и напоминающие росских стрельцов.

Жрецы — медлительны, но имеют очень сильное оружие (огненные шары).

Папуасы — слабые воины, вооруженные духовыми трубками. Хорошо видят ночью и быстро бегают.

Паук — механизм, передвигающийся по земле с помощью нескольких членистых лап. Стреляет из гигантского арбалета, установленного на спине.

Ягуар — быстрое и сильное животное. Хорошо видит в темноте и защищен от гипноза.

Бизон с воином-мушкетером — дорогая боевая единица. Стреляет бронебойными зарядами и может давить пехоту.

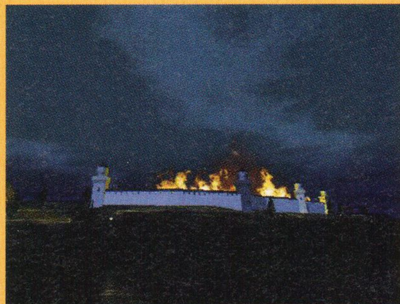
Орел — видящая на очень большое расстояние птица. Способна к атакам наземных войск. Ночью не летает.

Дельтаплан — второй представитель авиации Ацтеков, вооруженный бомбами.

Китайская армия

Ниндзя — обладают способностью метать сюрикены, но в основном используются как контактные воины. После апгрейда получают мины.

Йоги (гипнотизеры) — подчиняют на ограниченное время вражеских пехотинцев. Так же могут регенерировать себя и уменьшать меткость противника.



Воры — добираясь до форпоста, не захватывают его, а крадут у врага некоторую сумму денег.

Снежный человек — животное, во многом напоминающее медведя. На близком расстоянии с помощью гипноза замедляет скорость атак противника.

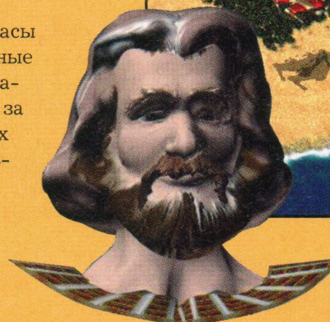
Слон — вооружен ракетницей, стреляющей прямо по курсу. Низкая скорость и плохая защита от огня делают его ценным в основном в дистанционных боях.

Катюша — великолепное дальнобойное оружие массового поражения.

Огнемет — механизм, предназначенный для уничтожения пехоты на близких расстояниях.

Параплан — летающий разведчик и сильное средство против ВВС противника.

У каждой расы свои специальные способности. Например, россы за счет некоторых потерь по дальнозоркости и заживаемости ран способны быстро бегать и атаковать; а неторопливые китайцы умеют хорошо лечить и «зажигать лампочки» (цитата из сценария).





В финальной версии разработчики обещают нам кроме вышеперечисленных войск еще шесть различных героев, участвующих в сценарных миссиях, а также несколько морских юнитов. Будет возможно строить около шестнадцати различных зданий, включая разнообразные сторожевые башни.

Четырнадцать миссий сценария single-player будут соединены добротной сюжетной линией, развивающейся по ходу игры. Присутствовать будет и много-пользовательский режим, поддерживающийся через LAN и Internet. В этом случае загадочным образом становится возможной игра всемером, причем рас по-прежнему три. Специально для многопользовательской игры авторами будут созданы 30 карт.

В заключение хочется сказать, что Империя Ацтеков едва ли станет мировым хитом, но, надо думать, завоюет сердца многих геймеров, которые будут горой стоять за любимую игру.







Трепещите, асы эскадрильи «Молот Императора»: повстанцы снова на тропе войны! Показывая в игре жизнь среднего гражданина галактики, авторы хотели хотя бы частично ответить на вопрос: «Кто и почему вступает в Союз повстанцев?» Таким образом, в игре одновременно развиваются две истории — гражданская (ваш семейный бизнес) и военная (служба во флоте Союза).

X-Wing Alliance

Роман Шиленко



Паспорт

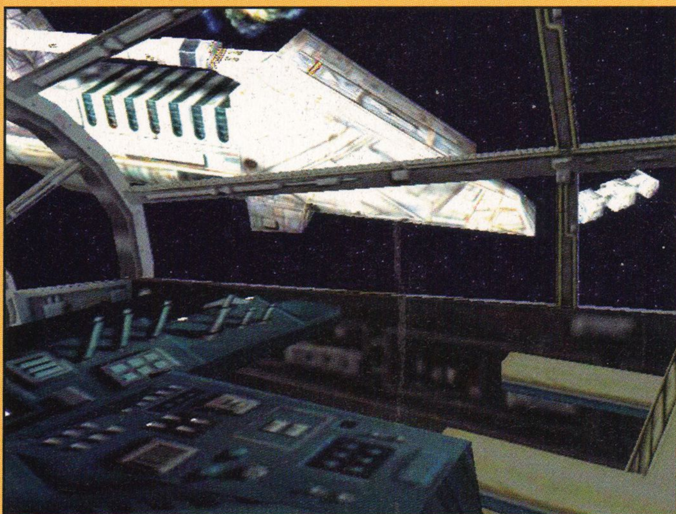
Жанр: Космический симулятор
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts
URL http://www.lucasarts.com
Дата выхода: первый квартал 1999 года

Радостная новость для всех поклонников космических симуляторов — в недрах Lucas Arts разрабатывается игра X-Wing Alliance. Это четвертая и последняя в обозримом будущем часть серии X-Wing, призванная продолжить дело, начатое в X-Wing, Tie Fighter и X-Wing vs Tie Fighter. Трепещите, асы эскадрильи «Молот Императора»: повстанцы снова на тропе войны! Впрочем, они с нее и не сходили.

По времени действия X-WA совпадает с пятой («Империя наносит ответный удар») и шестой («Возвращение джедая») сериями кинотрилогии «Звездные войны» Джорджа Лукаса. Сюжетная линия начинается в битве за Hoth, причем еще не решено, будет ли играющий принимать в ней участие или авторы ограничатся анимацией, а заканчивается битвой у Endor'а, где решающее слово будет уже за вами, так как полет к центру второй Звезды Смерти доверят именно вам. Это не значит, что сюжет игры полностью совпадает с сюжетом фильма. Наоборот, авторы решили, что игру с фильмом должны объединять только несколько событий галактического масштаба, планеты, появление знакомых персонажей (минимум одна встреча с Люком Скайуокером вам гарантирована) и, конечно же, корабли. Вы становитесь членом семьи торговцев Ozzameen, в которой у вас есть еще два старших брата и сестра. Именно ваша сестра вместе с домашним дроидом станут вторыми по важности персонажами в игре. Есть еще и другая семья — Viraxo, тоже торговцы и ваши злейшие конкуренты, с которыми вы будете часто общаться по ходу дела. Показывая в игре жизнь среднего гражданина галактики, авторы хотели хотя бы частично ответить на вопрос: «Кто и почему вступает в Союз повстанцев?» Таким образом, в игре одновременно развиваются две истории — гражданская (ваш семейный бизнес) и военная (служба во флоте Союза). При этом совершенно необязательно, хотя и возможно, придерживаться всю игру какой-то одной из этих линий, вы сможете сами выбирать, какими проблемами заниматься в данный момент. То есть одной рукой вы разбираетесь с Галактической Империей, а другой возводите межзвездную торговую империю с вашей семейкой во главе. В перерыве между миссиями, как и положено, будут ролики, только не видео, а рисуемые компьютером. Основные музыкальные темы написаны Джоном Вильямсом, автором музыки к кинотрилогии.

Появился трехмерный «живой» космопорт со снующими дроидами и ремонтными бригадами, садящимися и взлетающими кораблями.

Графический engine игры взят из X-Wing vs Tie Fighter, но при этом он был существенным образом доработан. В частности, очень многое изменили в 3D-оптимизации. В результате увеличилось само пространство, по которому можно перемещаться, рубка стала практически трехмерной с обзором в полные 360 градусов, вместо статичных картинок, появился трехмерный «живой» космопорт со снующими дроидами и ремонтными



Вид из трехмерного кокпита на эскортируемый транспорт

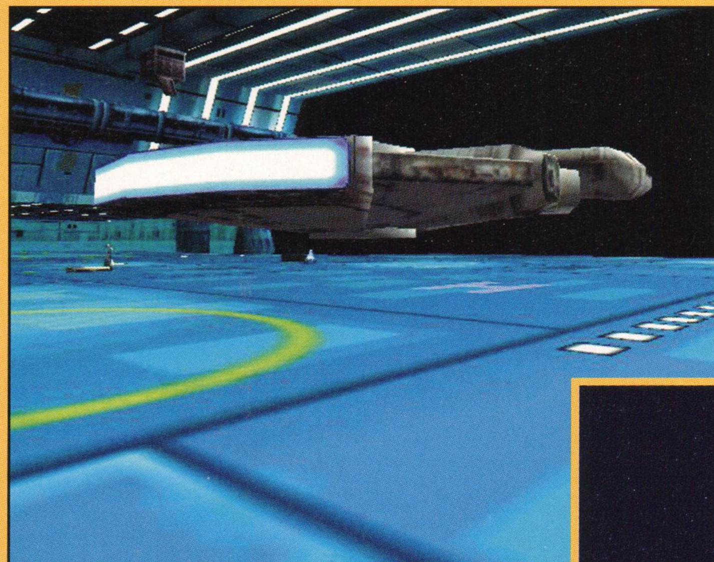
бригадами, садящимися и взлетающими кораблями. Открылись новые виды деятельности: перемещение в гиперпространстве от одной специальной навигационной точки к другой (как в Wing Commander'е), причаливание, перенос грузов. Стало возможным отображать гораздо большее число кораблей (до 256 в одной миссии) и других объектов, так как авторы очень хотели передать всю масштабность сражений, в которых участвуют сотни кораблей, в том числе и большие. Включать исторические миссии не планируется. Вместо этого сюжетная линия будет содержать несколько миссий тренировочного характера. В каждой миссии (а всего в игре их около 50) игроку будет предлагаться корабль, наиболее соответствующий по своим характеристикам заданной цели, плюс еще ряд кораблей для альтернативы. В качестве заданий предлагаются разведовательные рейды, эскортирование, перехват, защита, захват или атака какого-либо объекта, торговые и деловые полеты. Некоторые миссии состоят из нескольких целей, расположенных в разных звездных системах, между которыми вы перемещаетесь посредством гипердрайва. Систему управления по возможности оставят прежней, если что и добавится, то только из-за введения новых элементов управления кораблем. Набор команд с клавиатуры останется настраиваемым, как и прежде.

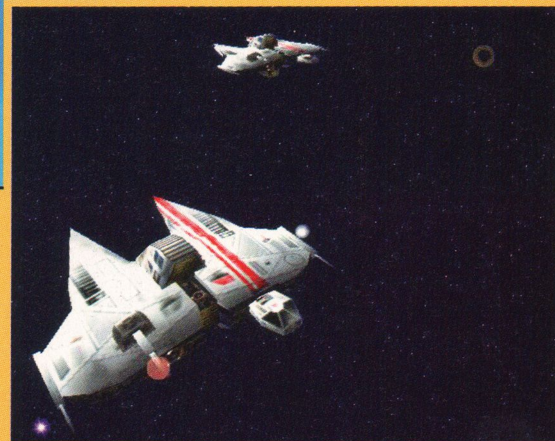
Одним из ключевых кораблей в игре станет ваш фамильный Corellia'нский транспортный корабль. Появилась возможность полетать на Millenium Falcon. Всю игру пройти на нем не удастся, так как выдавать его вам будут только для участия в самых жарких сражениях. Кроме этих двух типов и их модификаций, предлагаются истребитель X-Wing, бомбардировщик Y-Wing, перехватчик A-Wing, тяжелый бомбардировщик B-Wing и легкий истребитель Z95 HeadHunter. Несмотря на многочисленные слухи, корабля класса Slave I не будет. Враги представлены стандартным набором Tie-кораблей плюс несколько сюрпризов. Одним из них является проект «Secret Weapons of the Empire» (вспоминаете древнюю игру Secret Weapons of the Luftwaffe?), реализующий так называемые Tie-прототипы, новое поколение имперских кораблей, чей дизайн отличается от обычных Tie fighter'ов. Самой замечательной частью игры, по словам создателей, будет штурм второй Звезды Смерти. Вы действительно сможете петлять по ее туннелям на Millenium Falcon'е с целью достичь ядра, все в точности как в фильме. И, как в фильме, у Звезды будет действующий лазер. В течение миссии можно возвращаться на свой базовый корабль (им станет Calamari cruiser, принадлежащий вашей семье) для ремонта, пополнения боезапаса и даже смены корабля. Но учтите, время не стоит на месте, и пока вы ремонтируетесь или совершаете гиперпространственный прыжок, где-то без вашего участия происходят бои с имперцами. Не упускайте свой шанс!

Multiplayer'ный режим реализован в виде возможности играть вдвоем по модему, вчетвером через Интернет или в восьмером по локальной сети. Запланированы пока только пять multiplayer'ных миссий, но зато есть возможность настройки параметров миссий (количество и типы кораблей, цели и т.д.), летать разрешат как на повстанческих, так и на имперских кораблях. Изюминкой должна стать игра двух человек на одном Millenium Falcon'е, когда один управляет кораблем, а другой — системой огня.

В качестве завершающего штриха ко всей серии и утешительного приза для приверженцев Империи через некоторое время после выхода самого X-WA ожидается добавочный диск Tie Fighter Alliance.

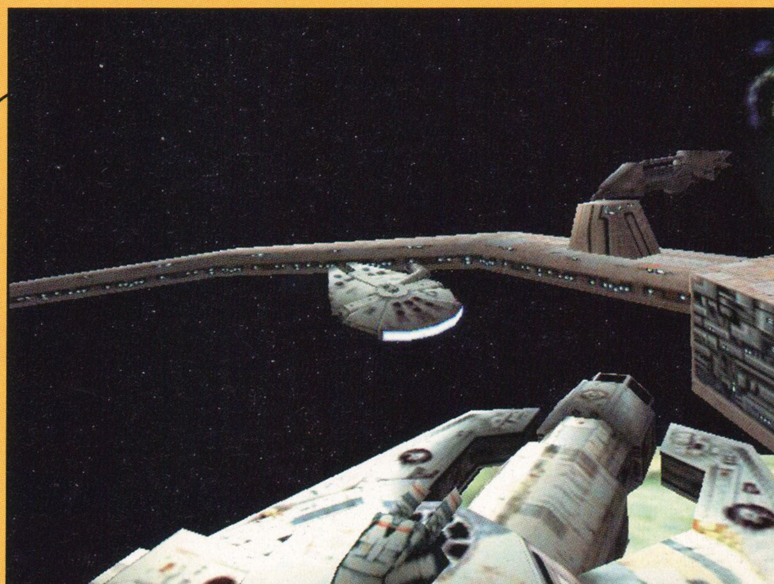






Наш фамильный транспортный корабль оснащен необходимыми для звездной торговли могучими пушками

Изюминкой должна стать игра двух человек на одном Millenium Falcon' е, когда один управляет кораблем, а другой — системой огня.



Примерно так будут выглядеть видеовставки



«Воздушные рабочие войны...»

Battle of Britain

«Никогда еще в истории человечества столь многие не были обязаны столь немногим...»

У. Черчиль, осень 1940 г.

Иван Александров

В этой игре вам самим придется отправлять своих, закаленных в боях, пилотов на верную смерть, жертвовать целыми эскадрилиями ради победы над превосходящим по силе врагом и, как результат, разгромив армию противника, получить новое звание или орден.

Паспорт

Жанр: походовая стратегия
Разработчик: TalonSoft
Издатель: Empire
URL http://www.empire.co.uk
Дата выхода: март 1999 г.

Тринадцатое августа 1940 года. Германия начала массированные авиационные налеты на территорию Великобритании с целью принудить державу выйти из войны. Началась Битва за Англию.

Будущая игра от небезызвестной компании TalonSoft переносит нас в те далекие дни, когда бравая Немецкая армия выигрывала одно сражение за другим, сминая на своем пути войска союзников. Нет, здесь вас никто не посадит за штурвал истребителя или бомбардировщика, не заставит выполнять порой «тупые» задания штаба. В этой игре вам самим придется отправлять своих, закаленных в боях, пилотов на верную смерть, жертвовать целыми эскадрилиями ради победы над превосходящим по силе врагом и, как результат, разгромив армию противника, получить новое звание или орден.



Battle of Britain — это походовая стратегия, ставящая игрока на место командующего или Королевскими военно-воздушными силами, или же Немецким Luftwaffe. Тем не менее ее нельзя сравнивать с Achtung! Spitfire от Avalon Hill, так как смысл последней заключался скорее в проведении тактических баталий, нежели в стратегическом планировании. Совсем по-другому обстоит дело с «Британией», где большей частью вам придется готовиться к боевым вылетам (на этом построена вся немецкая компания), а также отражать постоянные налеты вражеской авиации (в действиях на стороне английских ВВС).

Игра идет, как уже говорилось, в походовом режиме с элементом RTS (да не испугают эти слова уважаемых wargamer). Каждый ход подразделяется на две фазы: смысл первой в подготовке к налетам, их предотвращении и во всех связанных с этим действиях; вторая же — real-time (у немцев она вообще отсутствует) повествует обо всем случившемся за день: если что, можно остановить время и, не торопясь, отдать приказы.

Во славу Британии

Вообще игра за Великобританию более напряжена (защищаемся все-таки), но от этого процесс только выигрывает. Вы приступаете к игре в ранге командующего Британскими ВВС. Ваш первый день начинается с раздачи приказов войскам, например, перебазировка эскадронов авиации, установка зенитной артиллерии и аэростатов заграждения. Надо помнить, что в отличие от авиации, моментально изменяющей свои позиции, остальные перемещаемые подразделения достигнут пункта назначения только на следующий день. Учитывать надо и количество транспортных единиц, число которых ограничено, в результате чего вам не удастся поднять в воздух всю имеющуюся технику.



Вот это мы не будем сдавать врагу, играя за Великобританию

Поэтому заранее подумайте, что выгоднее перемещать в этот ход.

Во время этой фазы можно просмотреть результаты вчерашних обстрелов, бомбардировок и воздушных боев. Следите за техническим состоянием ваших эскадрилий и моральным уровнем пилотов, устанавливайте тактику действий ваших подразделений и продвигайте по службе наиболее перспективных командующих. Когда все приготовления будут сделаны и последние распоряжения отданы, смело жмите «start», начиная тяжелый день командующего ВВС.

День этот у англичан начинается в 4:30 (хе-хе), а немцы приступают к боевым действиям только с 6:00, благодаря чему есть возможность выслать патруль или установить время готовности к вылету по тревоге. Первоначально обнаружить противника возможно будет по уровню перехваченных радиопереговоров. Немцы могут предпринять разведывательный полет (засечь таковой несколько сложнее из-за намеренного радиомолчания объекта), налет штурмовиков или массированную бомбардировку. Целью таких миссий обычно становится уничтожение аэродромов, индустриальных центров, радарных станций и городов.

Вражеская авиация может атаковать территорию Британии, беспрерывно посылая через Ла-Манш тучи самолетов, или же за целые сутки в воздух не поднимется ни одного Фокке-Вульфа: все зависит от погодных условий, сил Luftwaffe и планов немецкого штаба. Большую часть времени вам придется следить за активностью врага и отправлять свои подразделения на перехват появившихся самолетов. AI компьютера достаточно высок, и иногда, направив свои силы против одиноко летящего «разведчика», можно пропустить на свою территорию целое звено бомбардировщиков, получивших приказ ликвидировать жизненно важный для вас индустриальный центр.



Особо надо сказать об управлении действиями авиации. К сожалению, принять непосредственное участие в боевых действиях вам не удастся (одноименный симулятор от того же издателя появится в свет летом 1999 года), но это принуждает более серьезно относиться к подбору личного состава («кадры решают всё») и состоянию машин. Все же вам доступно достаточное количество приказов. Во-первых, имеются четыре уровня готовности ваших пилотов к вылетам по тревоге (час, пятнадцать минут, пять минут и одна минута); чем выше уровень, тем быстрее они взлетят, но тем больше они будут уставать, а это, бесспорно, надо учитывать. Можно установить автоматический подъем самолетов по тревоге при появлении вблизи от аэродрома немецкой авиации. Существует также режим обычного патрулирования. Будучи более надежным и агрессивным по своей сути, он связан со значительным риском, так как патруль может пропустить врага, или в самый ответственный момент у вас прозаически кончится горючее. Кстати, существует возможность задавать формацию и примерную тактику действий находящимся в полете подразделениям, что, несомненно, делает игру более увлекательной, ведь, как сказал классик, «детали — главное в произведении».

Под знаменами Третьего рейха

Играть за Германию не так увлекательно, как за Соединенное Королевство, из-за того, что у немцев практически отсутствует вторая фаза ходов, идущая в реальном времени. Разработчики, пользуясь историческими фактами, объясняют это тем, что оккупанты почти не влияли на боевые действия своих воздушных подразделений, направлявшихся к берегам туманного Альбиона. Единственным вашим занятием станет подготовка рейдов в стан врага, но этого большинству из вас, поверьте мне, будет предостаточно, ведь планирование операции подчас интереснее последней. Для особо ленивых предусмотрен также вариант, позволяющий передать управление частью операций под начало компьютера.



Вы должны выбрать, какой из эскадронов отправить патрулировать побережье, исходя из массы факторов

Особенности классического wargame

Переходя к разговору об интерфейсе и графике, хочу сразу сказать: «Не ждите, товарищи эстеты, ничего ультрасовременного, не дождетесь!» Разработчики не стали баловать вас трехмерной картой, решив оставить все в 2D-варианте, хотя и очень добротно сделанном. Интерфейс тоже не вызывает нареканий за исключением нескольких багов, но все же это только alpha-версия.

Multiplayer присутствует и осуществляется посредством e-mail (PBeM, и да возрадуются фанаты этого явления природы, хотя играть можно будет только вдвоем).



Большую часть времени вам придется следить за активностью врага и отправлять свои подразделения на перехват появившихся самолетов.

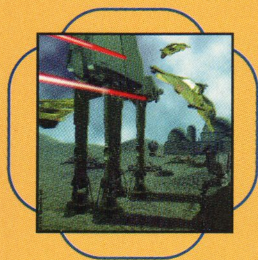
«Не ждите, товарищи эстеты, ничего ультрасовременного, не дождетесь».

Несомненно, Battle of Britain займет достойное место среди серьезных wargame, но станет ли она хитом, я сказать не берусь. Ведь в наше время походовые стратегии не в почете и, к сожалению, не каждый поймет все прелести воздушной войны. Но те, кто думает, что не красота (графика), а идея (игровой процесс) спасет мир, получат поистине хорошую во всех отношениях историческую игру, добротно сделанную и интересную.





Бесконечная война, или Джедай все вооружается...



Force Commander

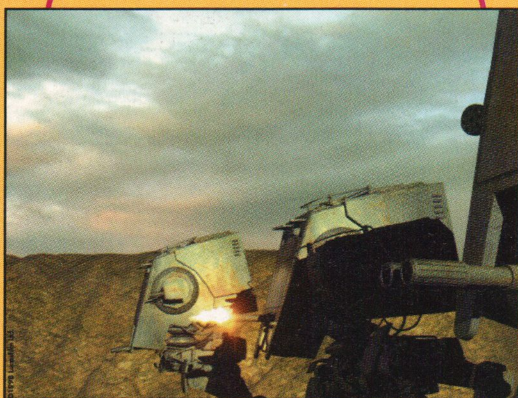
Роман Шиленко

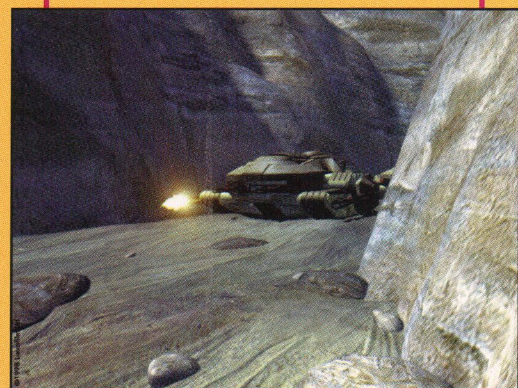
Фирма Lucas Arts, ободренная успехом ее первой real-time стратегии Rebellion, засучив рукава, бросилась сочинять вторую — Force Commander. Менеджеры клянутся, что FC осуществит небывалый прорыв в области RTS, станет новым стандартом и объектом для написания многочисленных клонов.

Паспорт

Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts
URL http://www.lucasarts.com
Дата выхода: первый квартал 1999 года

Фирма Lucas Arts, ободренная успехом ее первой real-time стратегии Rebellion, засучив рукава, бросилась сочинять вторую — Force Commander. Менеджеры клянутся, что FC осуществит небывалый прорыв в области RTS, станет новым стандартом и объектом для написания многочисленных клонов. Кажется, это кто-то когда-то уже декларировал и не один раз. Хотя лично я очень уважаю Lucas Arts и уверен в том, что она не позволит себе выбросить на рынок товар второго сорта. Поживем — увидим.





Было объявлено, что FC будет требовать 3D-ускоритель, поскольку в деле привлечения новых поклонников графика играет не последнюю роль, да и попытки конкурентов использования трехмерной графики в последнее время участились. Возможность переложить часть работы на ускоритель позволит сделать игру в режиме 640x480x64K и перейти к более качественному изображению ландшафтов и объектов. Что особенно важно, так как предполагается наличие не только функции уменьшения/увеличения обзора, но и вообще — установка камеры в любую точку и под любым углом. Более того, игроки смогут установить целую сеть таких камер в разных точках арены боевых действий и легко переключаться между ними. Также благодаря использованию ускорителя ролики между миссиями стали гораздо реалистичнее. Местность будет реалистичной не только внешне — примерно как в Myth, но и в физическом аспекте. То есть холмы и горы будут закрывать вам обзор, юниты станут замедляться при подъеме и ускоряться при спуске, с вершин не только откроется новый вид, но и улучшится меткость и дальность стрельбы. Также предусмотрены такие явления природы, как молнии и туман. По мнению авторов, результатом всех этих нововведений станут новые возможности в стратегии.



Трехмерная графика будет на высоте. Это, впрочем, смотря когда именно в итоге выйдет игрушка

«Давным-давно в далекой-далекой галактике...». Да, вы не ошиблись: Lucas Arts продолжает эксплуатировать вселенную Звездных войн, которой уже больше двадцати лет, с вечным конфликтом отцов и детей в лице Галактической империи и Союза повстанцев. Сразу надо отметить, что все сражения проходят на земле, но некоторые знакомые по космическим симуляторам корабли в игре обязательно будут. Сама игра разбита на две кампании — имперскую и повстанческую,



Видеовставки в лучших традициях «Звездных войн»: большие картонные железяки с лязгом двигаются посягать на свободу звездной принцессы...

Империя наносит ответный удар»). Воздушный флот повстанцев пока состоит из X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing и разведчиков, имперский — из Tie Fighter, Tie Interceptor, Tie Bomber. Кроме того, введены десятки различных построек — базы, лазерные



причем временной интервал охватывает все события, показанные в трилогии. Начинается она незадолго до уничтожения Империей Alderaan, охватывает стратегическое отступление повстанцев с Hoth и многие другие битвы, не вошедшие в трилогию, и заканчивается после исторического сражения у Endor, в котором был вбит если и не последний, то уж точно решающий гвоздь в гроб Империи. Всего предполагается 50 миссий, которые будут сгруппированы в «главы» по количеству планет. Разработчики утверждают, что планет будет около двадцати (то есть по 2—3 миссии на каждой планете) и среди них, кроме уже упомянутых, Coruscant, Yavin-4, Tatooine, Kessel, Corellia, Ralltiir и другие. Каждая планета характеризуется уникальными ресурсами — на Tatooine вода, на Kessel спайс и т. д. — и специфичными ландшафтами: песчаные и каменистые пустыни, горы, джунгли, льды, степи, снежные равнины.

По количеству юнитов FC превзойдет не только все предшествующие RTS, но и находящиеся сейчас в стадии разработки. Их будет около сотни! Те, кто смотрел трилогию, наверняка вспомнят, что юнитов, которые могли принимать участие в наземных боях, там существенно меньше. Откуда же возьмутся остальные? Авторы утверждают, что они изучили всю продукцию, связанную со Звездными войнами, — фильмы, книги и игры — и постарались придумать новые юниты таким образом, чтобы сохранился сам дух «Звездных войн», при этом дизайн юнитов определялся принадлежностью к какой-либо из двух противоборствующих сторон. Предварительно схема распределения юнитов выглядит так. Персонал представлен рабочими, дроидами, солдатами, продвинутыми солдатами и джедаями у повстанцев, у Империи — рабочими, trooper, Stormtrooper, охотниками и темными джедаями. Из наземных машин у повстанцев есть танки, хопперы, snow speeder, транспорты, у Империи — танки, AT-ST (двуногие машины, см. «Звездные войны 6: Возвращение Джедая») и AT-AT (четвероногие машины из «Звездных войн 5:

По количеству юнитов FC превзойдет не только все предшествующие RTS, но и находящиеся сейчас в стадии разработки. Их будет около сотни.

и обычные пушки, ракетные установки, заводы, коммуникационные башни и многое другое. Набор миссий является стандартным для RTS: захват стратегически важных позиций и конкретных объектов или юнитов, основание новой базы для проведения разных операций (именно это необходимо сделать повстанцам на Yavin-4 перед атакой первой Звезды Смерти), оборона некоторого района в течение заданного промежутка времени (отступление повстанцев с Hoth) или, наоборот, вынос всех врагов с карты. По ходу разработки авторы отказались от идеи использования в игре отдельных персонажей, таких, как Han Solo, Chewy, Luke Skywalker и прочих. Они, возможно, будут встречаться по ходу игры, но управлять ими нам не дадут.

Создатели FC не делают какого-то

Графика хоть и выглядит традиционно, но она трехмерная









особого упора на multiplayer'ный режим, но «джентльменский» набор опций сделан — можно будет играть вдвоем по модему, до восьми человек по локальной сети и до четырех человек через Интернет.

Слухов о дате выхода игры ходит множество — от Рождества 1998-го и аж до третьего квартала 1999-го. По-моему, игра будет выпущена примерно в мае одновременно с выходом на экраны кинотеатров первой серии «Звездных войн», которую сейчас снимает Джордж Лукас, что позволит привлечь любителей компьютерных игр, связанных с этой темой, в кинотеатры, а любителей кино — к компьютерам. Популярности FC добавит еще и то, что к тому времени по миру, скорее всего, уже отгремят такие долгожданные блокбастеры, как C&C2:Tiberian Sun и Starcraft:Brood War, и любители RTS уже будут бегать в поисках чего-нибудь новенького.



Революция в RPG (седьмая за неделю...)?



Planescape Torment

Роман Шиленко

Не ожидайте первым делом увидеть традиционный экран для создания Магов, Воинов, Паладинов и прочих героев первого уровня. Вместо всего этого вам предоставят одного очень оригинального главного героя. Он бессмертен. Ему десятки тысяч лет, он прожил тысячи жизней, завел миллионы друзей и нажил еще больше врагов, изучал все науки, развил в себе феноменальные способности, достиг небывалого уровня во всех (!) стандартных классах AD&D... Но у бессмертия есть своя цена

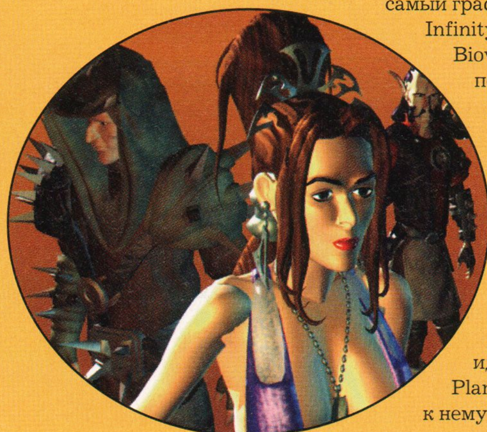
Паспорт

Жанр:	role-playing game
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com
Дата выхода:	весна 1999 года



Вот тот самый бессмертный симпатяга, которым вы будете управлять

В то время как Interplay и BioWare продолжают отшлифовывать проект Baldur's Gate, в Black Isle Studios — RPG-подразделении Interplay, из-под пера которого недавно вышел второй Fallout, — объявили о создании проекта Planescape Torment, использующего тот же самый графический Infinity Engine от Bioware, что обеспечит такой же изометрический взгляд третьего лица на все происходящее. За пару месяцев разработчики подогнали движок под идеологию Planescape, добавив к нему ряд средств, написанных в строжайшем секрете в подземельях Black Isle Studios за последние полтора года, что позволило увеличить все фигуры и прорисовать их лучше по сравнению с Baldur's Gate и заменить статичный фон множеством анимированных сцен. В плане сюжета не стоит считать Planescape Torment продолжением Baldur's Gate, концепции этих игр и используемые реальности существенно различаются.



С момента зарождения идеи Advanced Dungeons & Dragons существовал целый набор так называемых Внешних Плоскостей. В основном они требовались для объяснения системы характеристик каждого персонажа, у каждой из которых (good, evil, lawful, chaotic и т. д.) была своя Внешняя Плоскость. Боги самых разных религий и культов (греческие и ацтекские, египетские и нордические, японские, просто фантастические и другие) заняли свои места во Внешних Плоскостях. К ним присоединились могущественные монстры изо всех мифологий, ангелы и демоны. Некоторые Внешние Плоскости представляют собой знакомые места: девять кругов Ада, Нирвану, Асгард. В общем, место смертельное для человеческих

созданий. Таким образом, во Внешних Плоскостях можно встретить персонажей откуда угодно, из тех же Forgotten Realms например. В центре всех плоскостей находится город Sigil — Город Дверей, через многочисленные порталы которого можно попасть в любое место мультивселенной AD&D Planescape. Город находится под охраной мистической и могущественной Lady of Pain, и никто не знает, кто она, как выглядит и на что способна. Наука не властна над плоскостями. Здесь эмоции, вера и другие абстракции оказывают физическое влияние на реальность.

Главным желанием авторов было перевернуть с ног на голову саму идею RPG. Вот почему был создан мир, непохожий на существовавшие до сих пор: не будет накачанных героев и тотальных зачисток подземелий. Это мистический мир идей и фантазий. Структура AD&D Planescape открыта для добавления все новых и новых плоскостей. Она позволит вам путешествовать по мирам из чистого огня или воды, побывать в городах, меняющих облик в зависимости от мыслей их обитателей, — истинные фанаты AD&D не разочаруются.

Несмотря на сохранившиеся характеристики персонажей (сила, интеллект, ловкость, конституция и харизма), многие элементы игры введены впервые, так же, как и сама концепция. В Torment, как и в Fallout'е, игра строится вокруг персонажа, и он — ее главная движущая сила. Не ожидайте первым делом увидеть традиционный экран для создания Магов, Воинов, Паладинов и прочих героев первого уровня. Вместо всего этого вам предоставят одного очень оригинального главного героя. Он бессмертен. Ему десятки тысяч лет, он прожил тысячи жизней, завел миллионы друзей и нажил еще больше врагов, изучал все науки, развил в себе феноменальные способности, достиг небывалого уровня во всех (!) стандартных классах AD&D... Но у бессмертия есть своя цена: после получения смертельной для обычного человека раны память главного героя полностью стирается, и вот он уже не может ничего вспомнить о прошлой жизни, не может воспользоваться полученными знаниями и навыками, он даже не подозревает об их существовании. Другими словами, всякий раз его уровень падает до нуля. Игра начинается в непривычном для RPG месте — на полу морга города Sigil. Но вам надо усвоить, что смерть в Planescape Torment это не повод сделать Reload, а наоборот, возможность сделать шаг вперед. Много ужасного





приключится с вашим героем по ходу игры, но он каждый раз будет восставать из мертвых. Planescape Torment выступает в качестве первооткрывателя новой мультивселенной, и разработчикам хотелось, чтобы главный герой и играющий открывали для себя этот мир одновременно. Нужный эффект был достигнут с помощью удаления из головы героя всей изначальной информации, так что в начале игры вы оба ничего не знаете о том, где вы оказались. Все ваши характеристики — класс, уровни, умения, сила, интеллект, отношение к Добру или Злу, Порядку или Хаосу — все это формируется в процессе игры и зависит от выбранного вами пути. Точно так же действия героя выстраивают новую сюжетную линию и влияют на конец игры. По задумке авторов, здесь не надо спасать принцессу, знакомую журналистку, свою деревню, Землю, галактику — это игра целиком о вас, вы — главная загадка и тайна, и спасать нужно в первую очередь вас.

Поскольку главный герой не является полноценным героем в смысле AD&D, то лучшие умы Black Isle Studios придумали целый ряд причудливых созданий, которые смогут стать его компаньонами. Ваш главный «союзник», если можно так



Эта милая леди никто иная, как Lady of Pain, хранительница города Sigil



Во всех путешествиях вас сопровождает череп по кличке Morte, источник знаний и непристойных шуток





выразиться, это Mortimer «Morte» Rictusgrin, парящий в пространстве череп человекообразного существа — ваш компас, энциклопедия, друг и шут, способный своими грязными шутками, собранными за много

Прощайте, любимые Fireball и Cold Ray, вам на смену приходят заклинания типа «Вырвать душу у соперника» и «Насмешить врага до смерти»

веков вашего знакомства, заставить любого ч... смеят... он ...



компаньонов (всего их может быть до пяти). Разработчики меньше всего хотели населять новую реальность привычной компанией эльфов, карликов, гоблинов и всех их многочисленных родственников. Кое-кто, конечно, остался (зомби, undead'ы), но действовать они начнут по-новому. Все остальные формы жизни и смерти ранее нигде не фигурировали. Тут и гигантские насекомые, и странные птицы, и боги, убивающие даже мыслью.

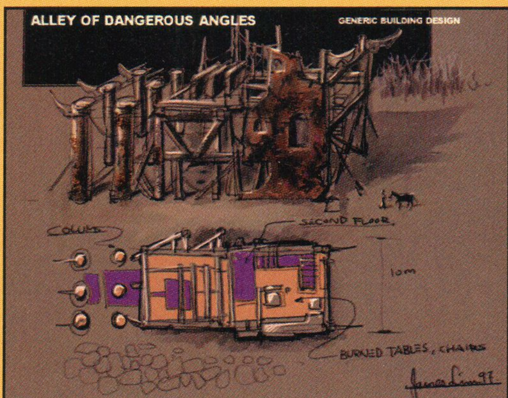
Развитие персонажа не ограничено типичными для AD&D уровнями. Ваш выбор в различных игровых ситуациях определит, какие из способностей станут развиваться в главном герое, а вернее, он будет просто вспоминать кусочки своего прошлого. Таким образом, восстановление памяти в ...nescape Torment ...квивалентно получению experience'ов ...тандартных RPG. ...тема заклинаний ...е не миновала ...ведений. Про...те, любимые Fireball и Cold Ray, вам на смену приходят заклинания типа «Вырвать душу у соперника» и «Насмешить врага до смерти», хотя с последней задачей справится ваш подручный черепок. Можно будет наслать на жертву рой насекомых или обрушить на нее лавину голодных живых черепов. Изменения коснулись и тех предметов, которые вы сможете таскать с собой. У каждого появятся свои история и имя. Некоторые из предметов умеют говорить, есть даже оружие, на которое придется наорать, прежде чем оно соизволит покинуть ножны. Простых ножей и мечей не стало, зато есть море всякого экзотического оружия.

Сегодня технология развивается очень быстрыми темпами, поэтому трудно сказать, какой именно будет игра в окончательном варианте, но, в любом случае, интересно посмотреть, насколько революционным станет расширение привычной AD&D-вселенной по версии Black Isle Studios.











Новая реальность полна странными сооружениями — телевизор Шивы одно из них



Дрожи, Star Wars!

Babylon 5

Роман Шиленко

Вселенная B5 долгое время оставалась в тени более старших и раскрученных товарищей — вселенных Star Wars, Star Trek и Wing Commander, но теперь и ее час пробил. Разработчики игры решили взять из киноверсии абсолютно все и стараются не упустить даже самых мелких деталей. Они постоянно общаются со съемочной группой сериала. Все нововведения обязательно обсуждаются с автором идеи «Вавилона» Joe Straczynski.

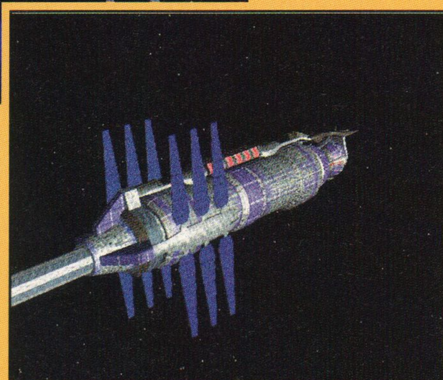
Паспорт

Жанр: космический симулятор
Разработчик: Sierra
Издатель: Sierra
URL http://www.sierra.com
Дата выхода: первый квартал 1999 года

Компания Sierra, один из гигантов игровой индустрии, вдоволь попрактиковавшись в симуляции полетов на Земле (Pro Pilot, Red Baron 3D), объявила о начале покорения космоса. «Космонавтом N1» станет проект Babylon 5, который, вне всяких сомнений, не просто принесет праздник на улицу любителей телесериалов об одноименной космической станции, но и обрадует всех любителей космических симуляторов. Вселенная B5 долгое время оставалась в тени более старших и раскрученных товарищей — вселенных Star Wars, Star Trek и Wing Commander, но теперь и ее час пробил. А уж станет ли он звездным, будет зависеть от мастерства Sierra'вских программистов и дизайнеров, ведь стоящая перед ними задача совсем не простая: отвоевать место под солнцем на рынке космических симуляторов у таких популярных серий, как X-Wing и Wing Commander.

Авторы решили не просто выпустить лучший космический симулятор всех времен и народов, сделав его максимально приближенным к сериалу, но и переопределить сам жанр, вот почему работы идут в поразительно быстром темпе. Они отыграли во множество космосимуляторов, выделили их сильные и слабые стороны и теперь стараются ликвидировать все моменты, вызывавшие у игроков негативную реакцию. Альфа-версия B5 по графике уже превзошла X-Wing vs TIE-fighter и StarFleet Academy! Текущая версия графического engine'а уже обеспечивает плавную и качественную прорисовку всех объектов в космосе, что особенно заметно, если включить режим отображения не из кабины корабля, а вне его и повращать в разные стороны камеру. Учитывая все запланированные спец-эффекты (игру света и тени, выстрелы, взрывы и т. д.), графика обещает быть достаточно передовой.



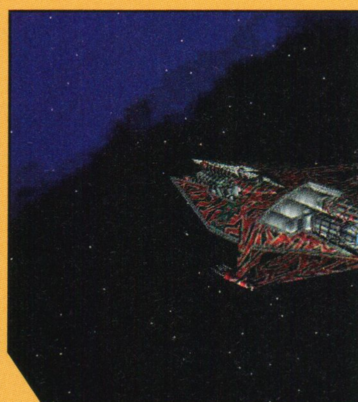


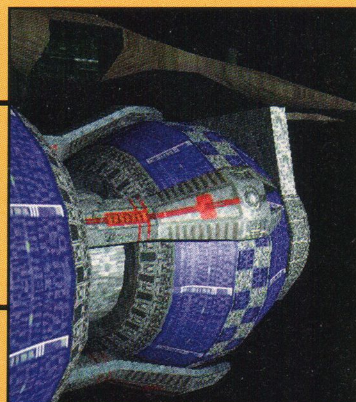
Babylon 5, огромная космическая станция, станет вашим домом на время игры

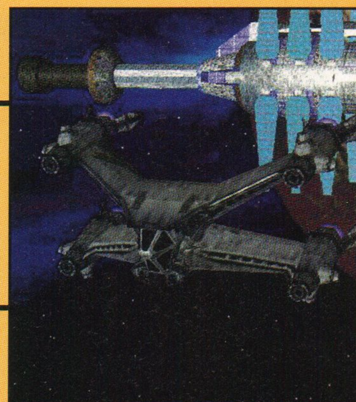


Связываться с Narn'ским крейсером дело рискованное, но не отпускать же его теперь просто так

Разработчики постоянно общаются со съемочной группой сериала. Все нововведения обязательно

















Поклонники сериала будут в восторге от знакомых космических картин

обсуждаются с автором идеи «Вавилона» Joe Straczynski. В реализации трехмерных моделей кораблей принимает участие дизайнерская группа, создававшая корабли для сериала. Музыку для игры пишет Кристофер Франке, композитор, написавший саундтрек к

Sierra перенесла в B5 из своих «атмосферных» леталок реальность законов окружающей среды. Таким образом, вы будете иметь дело с реальной физикой открытого космоса.

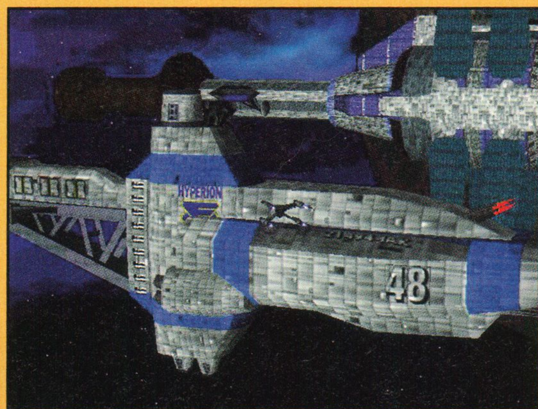
телефильму. В роликах между боями появятся знакомые персонажи (хотя особого значения они не имеют, так как во главу угла поставлены сражения). В общем, разработчики решили взять от киноверсии абсолютно все и стараются не упустить даже самых мелких деталей. Чтобы сделать сюжет и историческую подоплеку игры более интересной, разработчики с согласия автора идеи B5 расширили описание нескольких задействованных рас: более полно осветили их историю, места обитания, технологии, а также ввели ряд новых космических кораблей. Все «старые» корабли, то есть участвовавшие в сериалах, их внешний вид, боевая раскраска, технические характеристики, вид кабин изнутри, вооружение — все сохранено. Создателям игры очень хотелось, чтобы на вооружении некоторых кораблей стояли ракеты, и они облегченно вздохнули, когда ракеты появились в одной из последних серий — теперь их желания не расходятся с фильмом.

С самого первого дня работы над игрой авторы держат в уме multiplayer'ный режим. Пока обещаны deathmatch и cooperative с поддержкой до восьми игроков при игре через Интернет и до шестнадцати по локальной сети. Кроме того, разработчики готовят несколько сюрпризов, но они категорически отказываются даже намекнуть, что это будет. В multiplayer'е планируется участие «наших» кораблей Starfury и Thunderbolt, минбарского Nial Fighter'а, центаврийских Sentri Fighter'а, Frazi Fighter'а Narn'ов и Sky Serpent Fighter'а Drazi. Не менее интересна и сюжетная линия игры. В отличие от большинства других симуляторов, она динамична, то есть больше нет необходимости сто раз пытаться пройти какую-то миссию. В зависимости от результатов прохождения каждой миссии игра будет развиваться по отдельному сценарию, и что бы вы ни сделали, это неизбежно повлияет на дальнейший ход истории. Союзники и враги по ходу игры будут меняться, поэтому есть шанс посражаться с большинством задействованных рас.

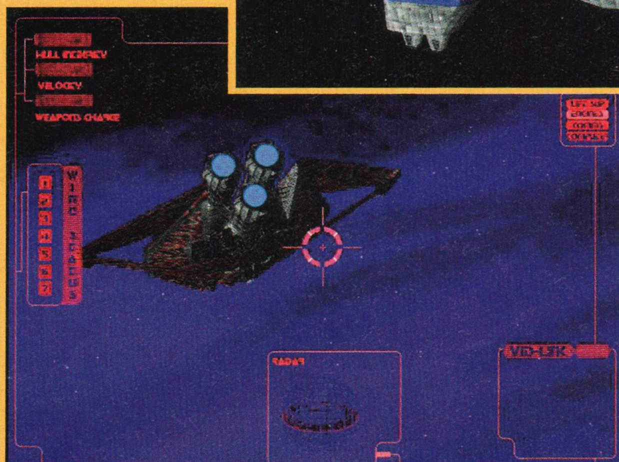
И, наконец, о самом необычном: Sierra перенесла в B5 из своих «атмосферных» леталок реальность законов окружающей среды. Таким образом, вы будете иметь дело с реальной физикой открытого космоса. Допустим, вы на короткое время включили двигатель вашего корабля. В большинстве предыдущих симуляторов ваш корабль скоро остановится, но в B5 он так и будет лететь в заданном направлении, пока не врежется во что-нибудь, не войдет в гравитационный колодец или не включит двигатели в другом направлении. Благодаря этому стало возможным реализовать те же маневры, которые могут делать корабли в фильме. Можно лететь вперед и стрелять, вращаясь при этом вокруг своей оси, при приближении к цели менять положение своего корабля короткими боковыми импульсами и улетать от цели задним ходом, продолжая палить по ней изо всех стволов. То есть теперь можно не упускать цель из перекрестия прицела ни на секунду, не говоря уже о куче фигур высшего пилотажа. Поскольку на ваши плечи ляжет задача защищать огромную станцию, то вы будете не только сами летать и рассеивать толпы врагов, но и осуществлять стратегическое руководство остальными защитниками.

Если Sierra не станет тянуть с выходом B5 и реализует все обещанные опции и эффекты, то в скором времени любители космических симуляторов получат настоящий шедевр.





Так выглядит линкор Земного Альянса класса Hyperion



Как говорил незабвенный Джон Сильвер: «А через час те из вас, кто останется жив, будут завидовать… хе-хе… мертвым»

«Цивилизация» шагает в Третье тысячелетие....

Civilization: Call to Power

Татьяна Снежная

Официально заявляется, что над игрой работают жуткие фанаты классической игры, что они взяли за основу вторую «Цивилизацию», что они намерены, отталкиваясь от всех ее достоинств и исправляя немногочисленные недостатки, сделать игру, которая будет еще лучше и угодит потребностям любого «цивилизатора» со стажем. Относя себя именно к этой категории, не могу не высказать того тихого ужаса, который меня посетил после знакомства с нововведениями в Call to Power.

Паспорт

URL http://www.activision.com

Жанр: пошаговая стратегия

Разработчик: Activision

Издатель: Activision

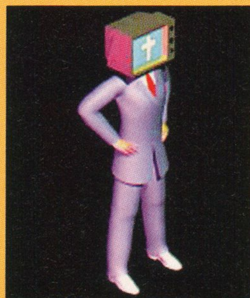
Дата выхода: февраль 1999 г.

«Цивилизация» — лучшая стратегическая игра всех времен и народов. Это факт. Несколько лет назад, задолго до RTS'ного бума, слово «стратегия» вообще в первую очередь ассоциировалось именно с классикой Сида Мейера и тогда с MicroProse. В «Цивилизацию» люди играют до сих пор, причем зачастую предпочитая оригинальную первую версию, с ее VGA'шной графикой и неанимированными юнитами, второй серии, римейку Civilization II (хотя, вообще говоря, эта самая вторая часть ничуть не хуже первой, только немного иная). Мало кто знает, но на свете существует еще одна «Цивилизация», фирмы Avalon Hill, изначально настольная игра с фишками, которая в свое время была выполнена и в компьютерном варианте. И между Avalon Hill и MicroProse в свое время было даже судебное разбирательство, строго говоря, первая название «застолбила» именно Avalon Hill. А ныне было разбирательство между MicroProse и Activision, так как вторая решила сделать свою собственную «Цивилизацию». Как именно было поделено название, неизвестно, но в результате обе фирмы по взаимной договоренности получили право делать «Цивилизации».

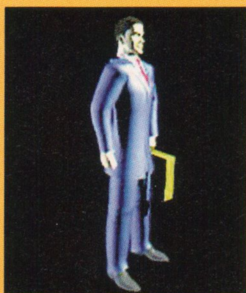
И вот Activision взялась за дело. Официально заявляется, что над игрой работают жуткие фанаты классической игры, что они взяли за основу вторую «Цивилизацию», что они намерены, отталкиваясь от всех ее достоинств и исправляя немногочисленные недостатки, сделать игру, которая будет еще лучше и угодит потребностям любого «цивилизатора» со стажем. Относя себя именно к этой категории, не могу не высказать того тихого ужаса, который меня посетил после знакомства с нововведениями в Call to Power. Все это немного напоминает старые извращенческие игрушки, делавшиеся пиратами на основе коммерческих, — типа Cactus Quest.







Человек-телевизор собственной персоной. Маленькие такие же будут бегать по карте во время игры



Еще один представитель «юнитов будущего». Адвокат

Честно говоря, складывается впечатление, что товарищи из Activision, поставив перед собой благородную задачу, но не найдя поля для ее выполнения (ну мало что нужно менять во второй «Цивилизации»), решили продемонстрировать миру свою разбушевавшуюся фантазию. Лично у меня, старой «цивилизациманки», не возникает ни малейшего желания ознакомиться с финальной версией. Впрочем, может, я ошибаюсь; обо всем по порядку.

Ну вот как вам такое новшество: юнит под названием Corgorate Raider, выглядящий как эдакий бизнесмен-клерк в галстучке и костюмчике, который, будучи наслан на вражий город (а это боевая (!) единица), вызывает над этим городом фонтан денег, которые падают в округе, где их можно собирать — тем самым уменьшается благосостояние врага и улучшается ваше? Или юнит типа «юрист», который судебными исками во вражьих городах останавливает производство? Или абсолютно бредовое явление, юнит Televangelist, эдакий человек с телевизором вместо головы, который способен вражеский город агитацией переманивать на вашу сторону? Или откровенно содранная из «Стар Трека» Genesis-bomb, которая стирает с лица земли целый город, оставляя на его месте красивое поле с зеленой травкой и цветочками? Подобных «новшеств» в игре много-много. По-моему, это издевательство над классикой, которое ни один уважающий себя ее поклонник не потерпит.





Собственно, графически игра смотрится довольно убого. Конечно, по сравнению с Civilization 2, подобавилось цветов в палитре да поподробнее прорисованы кое-какие детальки бэкграунда да финтифлюшки интерфейса. Однако в целом Civ-2 выглядела значительно менее ненатурально. Раньше как-то меньше бросался в глаза неестественный размер юнитов по отношению к карте и городам на ней. Теперь, поскольку юниты детально прорисованы и снабжены анимацией, создается впечатление, что игра не про земную цивилизацию, а про нашествие инопланетян-великанов на дальнюю фэнтэзийную планету. Впрочем, оно и понятно: ведь сколько авторской фантазии брошено на всех этих «телевангелистов» да «экотеррористов», которые, по мнению авторов, являются «забавными дополнениями к классической игре», их должно быть хорошо видно...

Впрочем, возможно, мое негативное отношение к новой игре связано с тем, что я пуристка. А может, мое внимание чересчур сосредоточено на негативных явлениях, которые способны испортить любую игру... Ведь, по большому счету, есть в Call to Power некоторые удачные нововведения, которых, действительно, не хватало второй «Цивилизации».

Главным достижением Activision является детально проработанная система автоматизации рутинных задач. Отныне вы не просто можете задавать в каждом городе настраиваемые «очереди» на постройку, но и писать целые скрипты, в соответствии с которыми богатый AI игры будет руководить делами в вашем хозяйстве. Вы можете расписать программы развития городов-научных центров, городов-производителей и городов-форпостов таким образом, чтобы во время игры больше практически к ним не возвращаться. Надо сказать, что в свое время необходимость менять производство в каждом из тридцати городов в конце игры весьма действовала на нервы, и зачастую приходилось менять производство на генерацию денег только для того, чтобы быстрее двигалось время. Теперь все можно автоматизировать, правда, для этого надо иметь хотя бы базовые воспоминания об уроках информатики в школе и начальные программистские навыки.

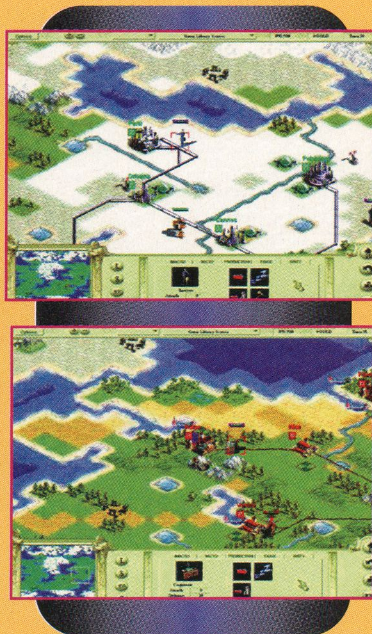
Игра сейчас идет до 3000-го года нашей эры. Это означает, что вам не достаточно просто улететь в космос. Космос — ерунда; гамеовер в новой «Цивилизации» идет в ногу со всеми прочими нововведениями. Вы должны будете открыть некую «warmhole» посреди вашего континента, позасылать в нее дронов да спутников, поизучать всласть и научиться передвигать с места на место. И покидать туда всех врагов, надо думать. Как именно будет выглядеть конец игры, пока замалчивается, но тот факт, что она не остановится в 2000 году, означает, что вас ждут всякие события будущего. А также что в конце игры науки будут не просто «Future Technology 15», а нечто более осмысленное (хотя, как я отмечала раньше, лучше бы этого «осмысления» вообще не было). Именно отсюда берутся всякие люди с телевизорами вместо головы и клерки-террористы, дырявящие золотые фонтаны. В первый раз, конечно, будет весело наблюдать все эти «войны будущего», где в качестве психборцовой единицы используются рекламные дирижабли, но плоский юморок приестся, думаю, к третьему проходу игры; кто-нибудь помнит, чтобы «Цивилизация» приедалась?.. Будут, впрочем, и более стандартные юниты будущего — лазерные танки, супер-пупер-ракеты и прочая, так что, возможно, нам, пуристам, удастся избежать внутренних содроганий.



Видеовставок будет много. Таких вот — и лучше

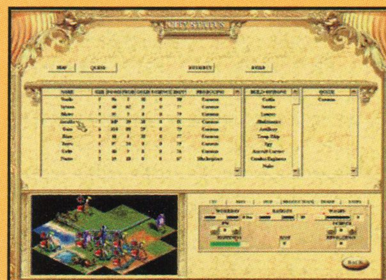
Игра сейчас идет до 3000-го года нашей эры. Это означает, что вам недостаточно просто улететь в космос. Космос — ерунда.

Впрочем, для этого нам надо будет потюкать всех врагов как можно раньше, когда еще у него не будет технологий для изготовления людей-телевизоров. А сделать это теперь будет весьма непросто, ибо Activision смастерила очень неплохой AI. Как известно, Civ-2 часто жулила, особенно на высоком уровне сложности, ибо только так она могла уровнять свои силы с интеллектом сидящего с другой стороны монитора игрока. Activision божится, что ее AI не жулит. В этом случае он, действительно, весьма силен.



Несколько больше значения отныне будет иметь тип вашего правительства. И сменить его будет не так просто, как раньше. И самих типов станет значительно больше — добавятся такие явления, как «Капитализм», «Экотопизм», «Теократия» и прочая. Каждый из них будет позволять создавать специфические типы армий. По мнению Activision, это повысит «переиграбельность» новой «Цивилизации», то есть вам должно будет хотеться попробовать поиграть за «экотопов» после «капиталистов». «Экотопы» эти, кстати, имеют свой бредоватый юнит «экотеррорист», эдакий мутировавший гринписовец, который способен мастерски маскироваться и отравлять целые континенты (обычно по торговым маршрутам отравление доходит и до ваших городов).

Наконец, вся история вашей цивилизации будет в большей степени взаимосвязана. Если вы не будете уделять экологии внимания на протяжении первых пяти тысяч лет своего правления, едва ли вам



удастся справиться с загрязнением в двадцать первом веке. Если вы будете во всю катушку строить оружие и ликвидировать все проблемы военной силой, вы получите эдакую милитаристическую цивилизацию, опять же с плохой экологией и постоянными бунтами (народ не сможет жить без пушек). Наконец, если вы всю дорогу будете добрый и пушистый, дружелюбный и вообще душечка, то злой продвинутый AI компьютера обеспечит вашей цивилизации быструю и безболезненную смерть.

Дипломатия пока не сделана, и потому говорить о ней нечего. Зато можно сказать про сетевую игру. Она будет. И не такая, как в мрачной памяти Civ/Net, а малешко более быстрая. Вроде как обещают сделать возможным одновременное ходопроизводство всех участников...

Подводя итоги, скажу, что Call to Power могла бы быть хорошей игрой, если бы болезненная фантазия не завела разработчиков не в ту степь. Было в оригинальной «Цивилизации» что желать для сиквела, были шероховатости и мелкие недостатки, которые к сто первому проходу начинали нервировать. Нужен народу цивилизациезаменитель, хорошая современная стратегия. Лично мне нужен Master of Magic 2. Но если товарищи из Activision не одумаются и не уберут страшные извращения из игры, то уж лучше пусть переводят ее в реал-тайм. Будет очередная псевдостратегия, коммерческая серость. Хотя... Подождем — увидим, если все будет хорошо, к январю новая «Цивилизация» ударит в прилавки.

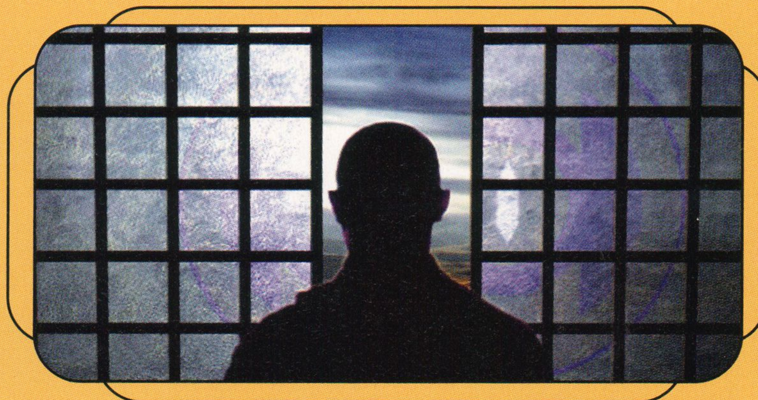


... А Сид Мейер наконец-то долетел до звезд!

Alpha Centauri

Корабль, сотни раз нами отправляемый с несчастной Земли, наконец долетел. Однако за время, пока он до своей цели добирался, на борту произошли различные незапланированные события. Например, был убит капитан. А колонисты разделились на семь враждующих фракций, терпеть друг друга не желающих.

Строго говоря, полное название игры — Sid Meier's Alpha Centauri, но если его всего вогнать в шапку этого текста, то будет слишком много больших букв на странице, что не очень эстетично. К тому же кто не знает, что Alpha Centauri делается при участии Сида Мейера? Все знают. А самое смешное, что сам г-н Мейер к игре своего имени приложил примерно столько же усилий, сколь к другой, Sid Meier's Civilization II. То есть обе игрушки делались совсем другим человеком, Брайаном Рейнолдсом, не без некоторой моральной поддержки со стороны мэтра. Ну да а впрочем не все ли нам с вами равно? Ну делал Сид Мейер первую «Цивилизацию», а вторую только консультировал, но хуже-то она от



этого не стала! Мне просто интересно: не обидно ли достойному и, судя по всему, достаточно талантливому геймдезигнеру Брайану Рейнолдсу, что его имя задвигается куда-то в титры делаемой им игрушке, а имя другого дяденьки, тоже талантливого, но не особо участвовавшего в ее, игрушке, создании, выносится на обложку? А? Ладно, ладно, перехожу к делу.

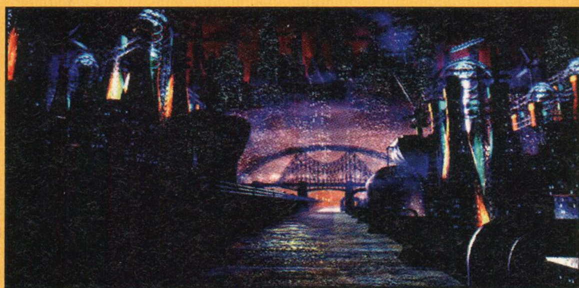
Паспорт

Жанр: пошаговая стратегия
URL: http://www.alphacentauri.com
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: февраль 1999 г.



Итак, сперва было Слово. Потом было некоторое количество не имеющих непосредственного отношения к делу событий, повлекших за собой создание мира. А потом была «Цивилизация». Культовая игрушка всех времен и народов. Если бы кто-нибудь взялся подсчитать, сколько часов было проведено за ней людьми по всему земному шару, то, думается, получилось бы страшное число. Что-нибудь наподобие МНОГО. И если эти часы сложить в жизни, то выяснится, что человек так 15 712 за это время могли бы зачаться, родиться, научиться ходить, отпосещать школу и университет, обзавестись семьей, наплодить детей, состариться и умереть. А вместо этого все это время было проведено за компьютерной игрой. Впрочем, меня опять понесло.

В «Цивилизации» игрок занимался продвижением истории отдельно взятого народа от глубокой древности до наших дней.



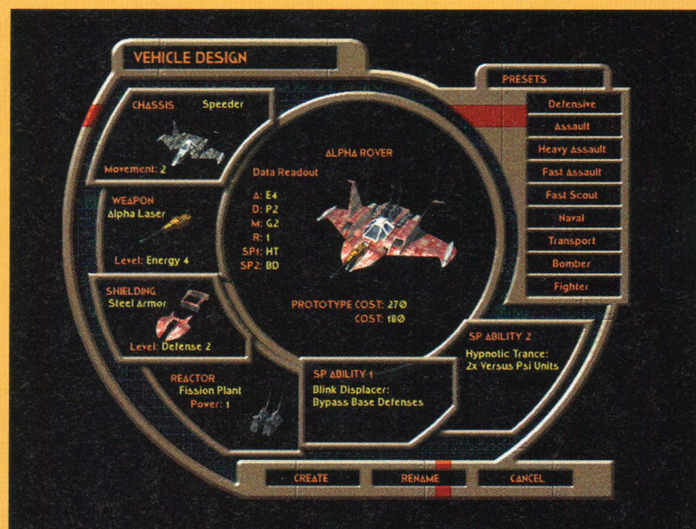
В финале игры он должен был построить космический корабль и улететь на нем в направлении ближайшей к Солнечной звездной системе, к Альфе Центавра. Вскорости появляющаяся игрушка, по сути, является продолжением «Цивилизации», хотя официально таковым называться не может по копирайтовым соображениям. Корабль, сотни раз нами отправляемый с несчастной Земли, наконец долетел. Однако за время, пока он до своей цели добирался, на борту произошли различные незапланированные события. Например, был убит капитан. А колонисты разделились на семь враждующих фракций, терпеть друг друга не желающих. Они разобрали семь имевшихся на корабле-матке колонизационных устройств и разлетелись по всей поверхности новооткрытой и подлежащей колонизации планеты, дабы каждому по-своему начать жить и впоследствии путем доводов или грубой силы убедить всех остальных в единственной правильности собственной концепции жизни.

Вообще, игра во многом очень похожа на саму «Цивилизацию». Вы начинаете с одним колонизаторским устройством (новым вариантом бывшего settler'а), строите первый город, строите второе колонизаторское устройство или охрану, учите науки, исследуете карту, далее везде. Тем же занимаются ваши конкуренты. Вы с ними встречаетесь в какой-то момент игры, к каковому и вы, и они уже достаточно развитые расы... тьфу! Не расы, конечно, фракции. Обычно встреча заканчивается, как и положено в «Цивилизации», ликвидацией одной из фракций. Ну и далее везде в том же духе. Конец игры наступает в духе не менее старого и не менее доброго, чем «Цивилизация», «Хозяина Ориона»: происходит голосование лидеров выживших фракций, на котором большинством голосов (2/3) могут выбрать всеобщего лидера, кой и есть победитель.

Так что все те, кто ждал покорения космических просторов, могут пока обломаться. Покорять нам с вами предстоит одну отдельно взятую планету. Дело в том, что, хотя технология космических полетов у нас и есть (сами ее столько раз открывали в «Цивилизации»!), недостаточно ни матерналов, ни ресурсов, ни людей для ее использования. В принципе, если вы объедините все фракции под своим командованием, вот тог-



да... (намек на третью часть). А так вам придется массу времени и сил тратить на постройку военных юнитов — какое там покорение космоса!



В Alpha Centauri вы сможете сами проектировать юниты

В общем и целом игра фактически является расширенной и перенесенной в иные условия «Цивилизацией». Видимо, в этом и заключалось намерение создателей: удовлетворить потребность населения планеты в достойном преемнике затертой до дыр классики. Все выглядит и

Все те, кто ждал покорения космических просторов, могут пока обломаться. Покорять нам с вами предстоит одну отдельно взятую планету.

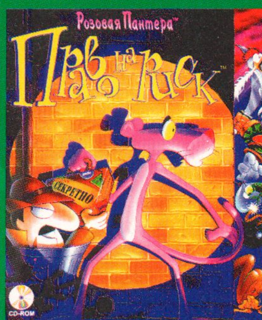
играется так же, как раньше: маленький механический сеттлер, маленький, но растущий город, постепенно расширяющееся дерево технологий, передвигающиеся по клеткам юниты, хатки на карте, содержащие бонусы или

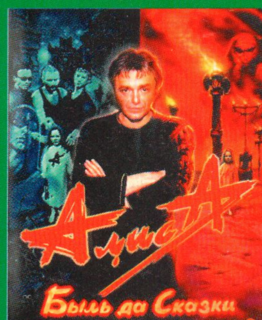


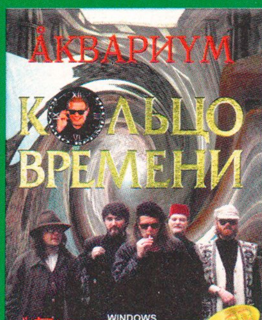
ТРАДИЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!

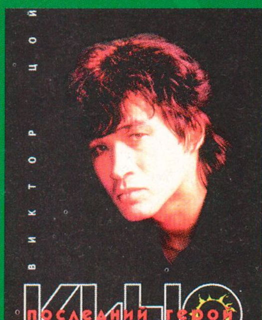




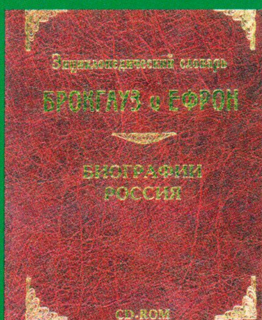








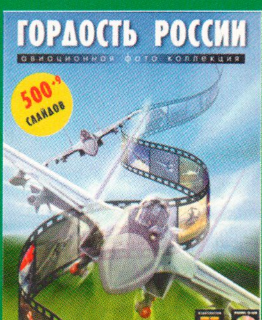


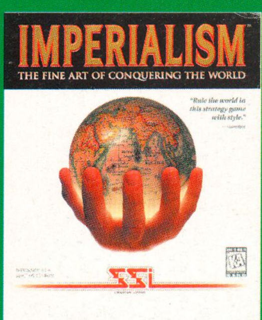


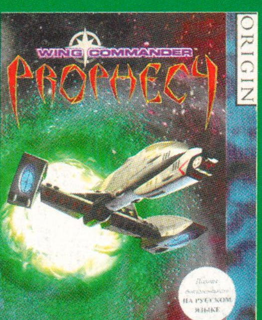


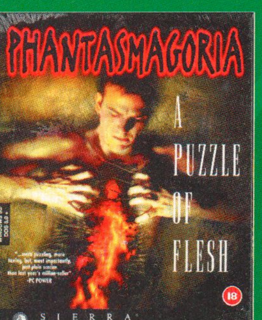












ФОРМОЗА-Мультимедиа

предлагает Вашему вниманию около 1000 (!) наименований CD-ROM`ов. В их числе:

- популярные продукты фирм Microsoft, Borland, IBM, Adobe и др.;
- программное обеспечение для бухгалтерии и делопроизводства;
- электронные словари, переводчики, программы проверки правописания;
- обучающие программы по Windows, Excel, Word, Internet, а также языковые (в т.ч. по русскому) и даже по правилам дорожного движения;
- игры российских производителей (1С, Бука, Дока, Акелла и др.);
- мультимедиа-энциклопедии (обзоры, журналы и др.);
- интерактивные мультфильмы для детей 3-7 лет;
- самое богатое предложение OEM-дисков в России (по цене 3-5 у.е.(!!!));
- музыка и творчество («Кино», «Агата Кристи», Высоцкий; классика, включая Чайковского, Баха, Шопена, Моцарта);
- известные российские фильмы и мультфильмы («Шерлок Холмс», «17 мгновений весны», «Место встречи изменить нельзя» и др.);
- фильмы всех жанров зарубежных производителей (комедии, ужасы, боевики, эротика, мелодрамы);
- и, конечно, игры зарубежных производителей (Lucas Arts, Microprose, Microsoft, Sierra, Mindscape)

Предоставляем весь комплекс услуг: подборка, доставка, обмен непроданного товара, помощь в продаже и даже выпуске Ваших CD-ROM`ов, консультации по установке продуктов.

Пожалуйста, узнайте наши цены, наше качество обслуживания, предложите Ваши варианты сотрудничества (а может быть, и Вашу продукцию) по телефону в Москве:
(095) 232-26-62 (многоканальный)
(он же факс)

Активно используйте E-mail:
max@avia.formoza.ru
Дорого звонить? Посетите нас:
www.formoza.ru/avia
Личные контакты происходят по адресу:
г. Москва, ул. Авиамоторная, 57

Выше указанное программное обеспечение вы можете приобрести по адресам:

Ст.м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, д. 57
тел./факс: (095) 232 2662

Ст.м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
тел./факс: (095) 124 2278, 129 6028

Ст.м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел./факс: (095) 926 2452, 728 4004

Ст.м. «Войковская», ул. Космонавта Волкова, д. 10
тел./факс: (095) 150 0791, 150 5536

Ст.м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9а
тел./факс: (095) 311 3181, 311 3256

Ст.м. «Щелковская», Сиреневый бульвар, д. 15
тел./факс: (095) 164 9692, 164 9651

Ст.м. “Лубянка”, ул. Мясницкая, д. 6, магазин “Библио-Глобус”
тел./факс: (095) 928 8538

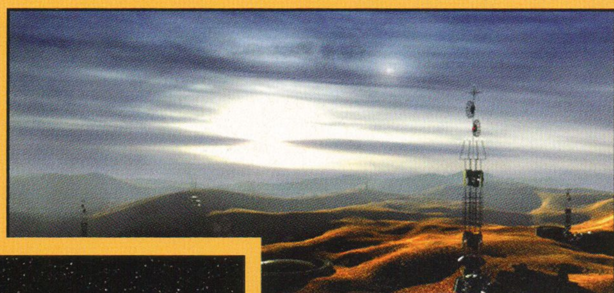
ВСЕ, ЧТО У НАС ЕСТЬ - ТОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННОЕ!!!

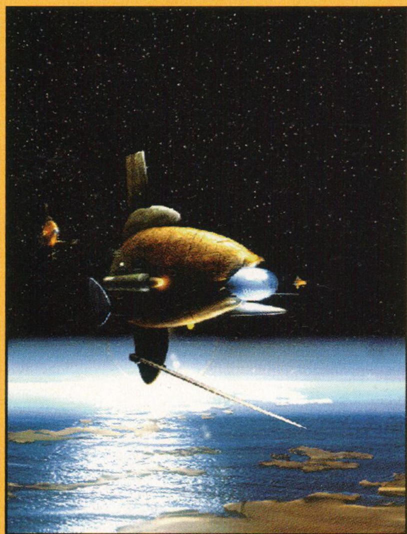


неприятности… Даже чудеса света остались, только теперь они называются «Специальными Проектами». Вскорости мы

Что в принципе вы ждете от игры — красивых спецэффектов или повода просидеть за компьютером десяток ночей подряд?

получим новую, улучшенную и несколько видоизмененную, но все ту же «Цивилизацию»: просто нынче события будут происходить

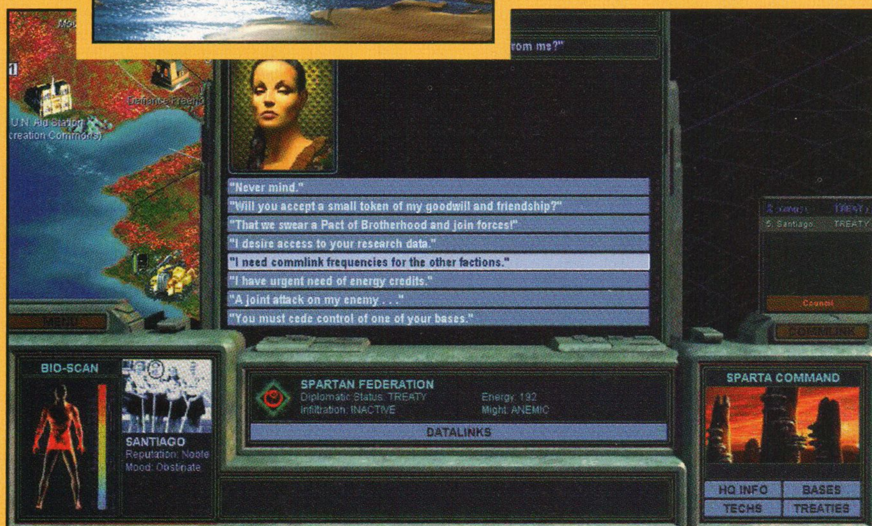




на иной планете, среди странных существ, заменивших старых кочевников, на лиловой земле и без катапульт. Зато значительно расширено дерево наук, появилась масса новых опций, значительно поудобнел интерфейс и, разумеется, появилась почти нормальная дипломатия (строго говоря, сделать нормальную дипломатию в однопользовательской игре сложно, но в «Цивилизации» не было даже минимума).

Итак, уяснив, что по сути своей «Альфа Центавра» представляет собой ту же «Цивилизацию», только улучшенную и модернизированную, посмотрим на это дело попристальней. Начнем с графики. Почему-то все превьюверы, что доходят до этого места, тут же начинают говорить слова про то, что, дескать, оно не шедевр, но кушать можно, а к тому же учитывая, что это игрушка Сида Мейера… В общем, стараются замять тот факт, что графика (по их мнению) не ахти. А я позволю себе с ними вот тут не согласиться. Извращений, как в Call to Power, от Alpha Centauri вы действительно не дождетесь, но графику, максимально отвечающую требованиям жанра, получите. Ну зачем в пошаговой стратегии использовать 3D-ускорители, например? По-моему, незачем. Так же считают и в Firaxis'е, и потому все юниты в игре будут представлены спрайтами. Правда, спрайты эти будут трехмерные, то есть смогут вертеться вокруг своей оси и при этом оставаться достаточно приятными глазу. Но особыми анимационными эффектами они отличаться не будут. Ногами шевелить — да, но, например, крутить колесами — это увольте-с.

То же касается и объектов на карте. Горы, рудники, леса (вернее, их труднообозначаемые альфацентаврианские собратья) и прочая будут двухмерными. Но красивыми. Что в принципе вы ждете от игры — красивых спецэффектов или повода просидеть за компьютером десяток ночей подряд? Лично мне больше по душе второе (потому я и люблю «Цивилизацию»). А посему мне интересней будет не пытаться выяснить, что подразумевается разработчиками под очередной круто навороченной трехмерной фенечкой, а иметь дело со стандартными и однообразными обозначениями важных для игры явлений.



Расширенная дипломатическая система позволит вам не только сносить соседей в пыль, но и кооперироваться с ними

Впрочем, для фанатов трехмерности стоит сообщить, что сама поверхность планеты перестанет быть похожей на доску, а покроется холмами. Отныне что-то будет располагаться выше, что-то ниже, к воде надо будет спускаться, и реки будут течь по низинам. Однако особых пиков Коммунизма на Альфе Центавра не предвидится, как и обширных равнин: практически вся поверхность планеты будет покрыта равномерными холмами. Псевдотрехмерность поверхности планеты, к сожалению, не будет влиять на способность ваших юнитов к исследованию окрестностей. Правда, может, срок выпуска игры еще малость отложат (до весны) и введут пару новых особенностей. Очень хотелось бы иметь некоторые практические последствия введения рельефа местности (кроме видимости с гор, кстати, есть ведь еще и преимущество при спихивании камней на врагов…). Между прочим, по утверждению Firaxis'а, нынешняя графика игры еще не финальна, и потому можно предположить, что кое-какие изменения все же будут.

Кстати, уже упомянутое мной однажды улучшение игрового интерфейса сведется, преимущественно, к тому, что отныне нам с вами не обязательно будет копаться в многоуровневых системах меню с целью найти за довольно малосодержательными названиями нужную нам статистическую или информационную таблицу. Отныне они все будут маячить в нижней центральной части экрана в виде эдаких закладок. Нажимаем на закладку — видим то, что нужно. Масса прочей, ранее не такой уж и легкодоступной информации будет также видна невооруженным глазом: например, тип местности под курсором, характеристики выбранного юнита (включая город, к которому он приписан и нынешний приказ). А на карте рядом с каждым городом вы сможете рассмотреть, что именно в нем сейчас делается.

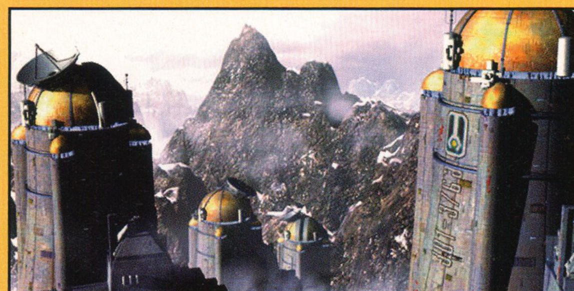
Что касается самого игрового мира, то в целом это — старая добрая «Цивилизация». Перед каждой партией (естественно, рандомайзер работает на полную катушку) вы имеете возможность настроить соотношение суши и воды, количество полезных ископаемых, размер карты, тип местности, количество дождей и всякие прочие подобные штучки (кстати, похоже, изменить количество соперников вам не удастся). После чего ваш coloniza-

tion pod попадает на готовую карту, скрытую мраком неизвестности, и вы принимаетесь за свои исследования. Тип местности особых изменений по сравнению с классикой не претерпел: все те же поля, леса, горы, всякое такое, моря, озера, реки, ну а также ураниумные равнины (где надо собирать «энергию») да ксенофуговые болота (которые, как и положено болотам, мешают вашему передвижению).

Вместо старых добрых варваров-кочевников, которые иногда недобро вылазили из домиков или прибредали неведомо откуда под конец игры, теперь будут Черви Сознания (Mind Worms). Особо умные могут догадываться, откуда у этих червей ноги растут, а я (глупая) скажу, что черви эти не так уж и страшны (как бывшие кочевники), особенно если их немного. Но, в отличие от кочевников, при исследовании определенных технологий вы сможете червей приручать... о чем позже. По мере движения по игре (и изменения не без вашей помощи обстановки на планете) черви мутируют, становясь страшнее и опасней. А если активно засорять округу радиацией, то их также становится значительно больше числом. Помимо них, в наличии имеется также зверь по имени Остров Глубины (Isle of the Deep), который плавает по морям, нападает на беззащитные транспорты и перевозит червей; Локуст Хирона (Locust of Chiron), эдакий облакоподобный летающий вариант червя, а также, возможно, ряд прочих тварей. Но по сути своей все они — те же варвары, только в несколько большем разнообразии. Ну вроде как варвар на лошади и варвар в танке...

Домики, встречавшиеся в «Цивилизациях» и приносившие либо случайные радости, либо случайные мелкие пакости, теперь заменены на обломки корабля-матки (кстати, той самой Unity, что мы запускали столь много раз). Эти самые обломки стоит искать и собирать. В некоторых из них лежат деньги, в некоторых — непонятно откуда там взявшиеся и выжившие юниты. В некоторых обломках, впрочем, живут черви. Кроме них на планете имеются монолиты, частично пустые, частично содержащие некоторые полезные Знания, а также останки инопланетных артефактов, которые после исследования вашими учеными могут открыть вам новые, неизведанные наукой деревья (в частности, с помощью этих артефактов можно узнать, как приручать представителей местной фауны). В целом можно заметить, что жизнь на Альфе Центавра посодержательнее да понеобычнее, чем на старой доброй Земле в «Цивилизации», но по сути своей остается такой же. Добавилось шарма и разнообразия.

Серьезное новшество связано с возможностью дизайна собственных юнитов. Помимо стандартного списка пушконосцев да заселяйзеров есть также настраиваемый список ваших собственных творений. Берете стандартный юнит, снимаете с него пушку и ставите финтифлюшку. Изучая науки, вы будете получать новые и новые устройства, которые можно установить на юнита. Естественно, новые устройства будут сопровождаться и новыми стандартными механизмами, однако в вашей власти сделать и свой собственный. Поскольку дерево технологий будет просто огромным (вы не сможете все их исследовать



За крупные строительные достижения Alpha Centauri будет награждать вас шикарными видеовставками, как после «чудес» в «Цивилизации 2»

Серьезное новшество связано с возможностью дизайна собственных юнитов. Помимо стандартного списка... есть также настраиваемый список ваших собственных творений.



В целом можно заметить, что жизнь на Альфе Центавра посодержательнее да понеобычнее, чем на старой доброй Земле в «Цивилизации», но по сути своей остается такой же. Добавилось шарма и разнообразия.



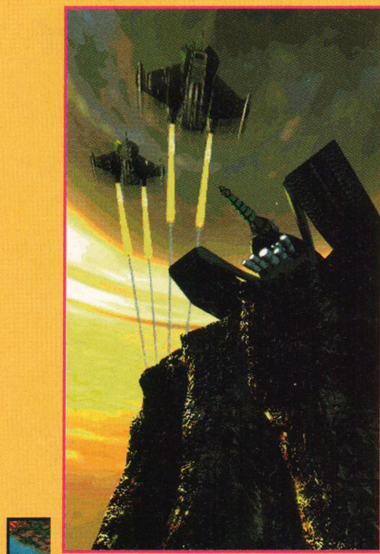


Улучшенный интерфейс позволит вам получать необходимую информацию (например, об успехах других фракций), не уходя с основного экрана.



до конца игры, придется выбирать наиболее подходящую и интересную), то и типов юнитов вы сможете напридумывать много сотен. Если не лень будет, конечно.

В «Альфе Центавра», помимо политической системы, появилось также понятие системы экономической. Ну, например, социализм с рыночным лицом. Или капитализм с регулируемой экономикой. Кроме экономической системы, на развитие вашей фракции влияет также выбираемая вами культурная линия (фактически, вы определяете, что будет считаться культурными ценностями вашего народа), а также план «общества будущего» — не совсем пока понятная концепция. Все эти штуки будут влиять на прирост населения, доходы, общее удовлетворение жизнью (выражающееся в отсутствии восстаний), индустрию, науку и прочая.



Отныне вам дано больше возможностей для автоматизации игрового процесса. Помните, как в «Цивилизации» на последнем этапе игры было крайне утомительно следить за производством во всех доступных городах? Теперь вы сможете настраивать очереди на постройку. Не настолько продвинуто, как в Call to Power, конечно, но все же. Зато и без людей-телевизоров.



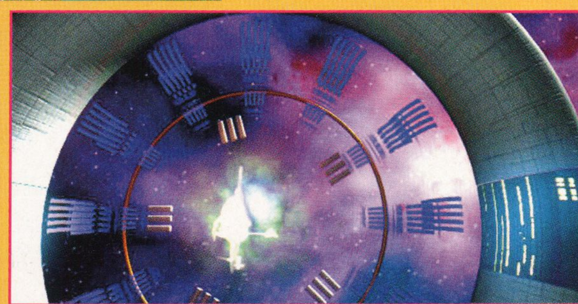
Поселения разных фракций отныне отличаются внешним видом: перед нами — несколько городов Human Hive, один — ученых академиков и один— капиталистов из Morsar Industries.

Наконец, стоит рассказать и о собственно семи фракциях, представленных в игре. Gaia's Stepdaughters — группа пацифистов-натуралистов, которые значительно меньше загрязняют окружающую среду, умеют получать пользу от фунгусовых болот и приручать Мозговых Червей. С другой стороны, у них плохо обстоят дела с милитаристическими юнитами и моралью. Возглавляет фракцию тетенька, что радует. Human Hive же, напротив, возглавляется самым настоящим мужиком, к тому же китайцем. Эти ребята исключительно атеисты-милитаристы, получают военные бонусы, бесплатную защиту всех городов (типа City Walls из «Цивилизации»), но имеют ослабленную экономику. Morgan Industries — капиталистическая империя с кучей денег и немереными доходами и мощной промышленностью, в том числе контрацептической, что приводит к слабому приросту населения.

...обещают очень улучшить AI по сравнению с «Цивилизацией». А кто не обешает?

Peacekeeping Forces, как следует из названия, борются за мир. Разумеется, у них нет никаких ограничений по пушкам и оружию (иначе как же за мир бороться?), но зато страшная бюрократия, из-за чего практически все делается медленнее. Но однако своей демократически-миролюбивой сущностью эта фракция привлекает всяких хиппарей-интеллектуалов, провозглашает идеалы секса, наркотиков и рок-н-ролла, в результате чего имеет повышенный прирост населения. Spartan Federation — сообщество воинствующих феминисток. Здорово, казалось бы, но уж больно сурово и милитаристично. Высокая мораль войск «компенсируется» низкой производительностью заводов. Еще одна дамочка возглавляет фракцию Lord's Believers, эдакую альфа-центаврианскую мормонскую секту «христианских фундаменталистов». Военные юниты фанатичны в бою, но с науками у боголюбцев дела обстоят не лучшим образом. Зато у University of Planet наука мчится со страшной скоростью, что часто приводит к восстаниям в городах.

Со всеми этими фракциями вы будете общаться во время игры, используя расширенную дипломатическую систему. В большинстве своем это будет то, о чем мечтали все игроки в «Цивилизацию» — появятся возможность попросить напасть на конкретный город, одолжить технику, согласовать пути атаки общего врага и тому подобные мелкие радости. Для общения с другими фракциями вам надо будет узнать их радиочастоту. Делается это либо путем личной встречи посланников, либо выторговыванием частоты у уже знакомых коллег по заселению розовой планеты. Помимо просто общения, в тот момент, когда у всех фракций будут частоты всех прочих фракций, появится возможность созыва всепланетного съезда, на котором будут приниматься судьбоносные решения — опустить уровень воды в океанах или поднять его, разрешить всем пользоваться загрязняющими среду технологиями или организовать голосование на предмет единоличного лидера планеты.



Ну и плюс к этому, конечно, обещают очень улучшить AI по сравнению с «Цивилизацией». А кто не обещает? Вот это утверждение лично я предпочла бы проверить чуть попозже, когда будет готова финальная версия игры.

Итак, в начале наступающего года нас ждут две игры, продолжающие традиции «Цивилизации» — Alpha Centauri и Civilization Call to Power. Скорее всего, настоящие цивилизаторы и цивилизаторки, наподобие меня, не пропустят обе. В то время как первая, продолжая традиции, перенесет нас на новую планету в несколько иные условия, вторая постарается завлечь внимание массой извращений. Что окажется лучше? Подождем пару месяцев и посмотрим.



Безумству храбрых поем мы песню!

Nations – Fighter Command

Psygnosis, больше известная своими гоночными играми, решилась на безумный шаг: атаковать рынок авиационных симуляторов. Nations Fighter Command предлагает вам на выбор двенадцать истребителей немецкого, английского и американского производства и три кампании по пятнадцать миссий в каждой — за США, Германию или Англию. Все эти миссии в хронологическом порядке описывают участие в войне этих стран.

Роман Шиленко

Psygnosis, больше известная среди игроманов своими гоночными играми, решилась на практически безумный шаг: атаковать рынок авиационных симуляторов времен Второй мировой войны. Авторы полагают, что детальность изображения всех объектов в игре вполне можно совместить с реализмом полетов и скоростью, и именно это они пытаются осуществить в новом проекте — Nations Fighter Command, которому предстоит вступить в бой за пользователя с выходящими почти в одно время Jane's Europe'44, Fighter Duel 2.0 от Infograms, Microsoft's Combat Flight Simulator и Fighter Squadron от Activision. Стоит ли говорить, что конкуренты Psygnosis'а имеют в этом деле гораздо больше опыта. Однако «Безумству храбрых поем мы песню».

Nations Fighter Command предлагает вам на выбор двенадцать истребителей немецкого, английского и американского производства. Все самолеты не только выглядят совсем как настоящие, но и полностью копируют их полетные характеристики, что позволяет сделать поведение виртуального самолета практически идентичным поведению реального. Специальный engine постоянно корректирует движение вашего самолета в зависимости от внешних факторов. Одна его часть отвечает за реакцию на повреждения: изображает пулевые отверстия в корпусе, горящий двигатель, отлетающее крыло и так далее и изменяет модель полета в зависимости от тяжести случившегося (если у вашего самолета оторвалось крыло, то не надейтесь «из последних сил» сбить еще десятерых). Другая часть следит за погодными условиями вокруг самолета: солнце ослепляет, в облаках трясет, в воздушных ямах начинаешь судорожно искать пакет, к грозовым тучам вообще лучше не подлетать. В кабинах, также срисованных с реальных прототипов, куча разных приборов, переключателей и кнопок, однако



Световые эффекты —предмет особой гордости разработчиков

Паспорт

Жанр:	авиасимулятор
Разработчик:	Psygnosis
Издатель:	Psygnosis
URL	http://www.psygnosis.com
Дата выхода:	февраль 1999 года

Вторая мировая война – из первых глаз









Виртуальная кабина позволяет оглядываться по сторонам и радоваться реализации массы мелких графических деталей

авторы обещают интуитивно понятное управление, так что глаза разбегаться не будут. То же самое относится и к тем самолетам, на которых не дадут полетать, но в игре они примут

Самым главным достоинством игры создатели считают ее графический движок. Для реальности изображения ландшафтов авторы воспользовались стратегическими картами.



Создатели всех авиасимуляторов Второй мировой войны не упускали случая отметить боевые заслуги самолета Spitfire

участие, — бомбардировщики и разведчики. Кроме того, в игру встроена база данных с детальным описанием всех летательных аппаратов, участвовавших во Второй мировой.

В Nations Fighter Command вам предлагаются на выбор три кампании по пятнадцать миссий в каждой — за США, Германию или Англию. Все эти миссии в хронологическом порядке описывают участие в войне этих стран. Для особо нетерпеливых сделаны десять миссий, начинающихся прямо в воздухе поблизости от ВВС противника, плюс возможность возврата на аэродром после боя нажатием кнопки Home (хотя можно садиться и самому). Все миссии связаны между собой роликами, демонстрирующими боевые действия, относящиеся к тому времени. Nations Fighter Command поддерживает режим deathmatch по локальной сети или Internet, при этом можно управлять любыми доступными самолетами и пользоваться специально написанными для multiplayer'а сценариями.



Самым главным достоинством игры создатели считают ее графический движок. Механизм генерации облаков, осадков и молний, световые эффекты — солнечный и лунный свет, рассветы и закаты — выглядят очень прилично. Для реальности изображения ландшафтов авторы воспользовались стратегическими картами Европы, сделанными со спутников, тщательно реконструировали все военные и гражданские объекты и технику тридцатых- сороковых годов. Хорошо нарисованы падение бомб и горящих обломков самолетов, действие взрывных волн, разбегающиеся при виде пикирующего самолета человечки, огонь зенитных батарей, самолетных пулеметов и корабельных орудий. Если учесть еще музыку и радиопереговоры пилотов, то затея Psygnosis'а выглядит не такой уж фантастической: по спецэффектам Nations Fighter Command уже сейчас конкурентноспособен. Остается дождаться релиза и оценить сам комбат. Совершенно точно известно, что для игры потребуется 3D-акселератор и процессор не ниже Pentium 166 MMX с 32 Мбайт памяти.

В погоне за реалистичностью дизайнеры Psygnosis как-то упустили тот факт, что во Второй мировой войне некоторое (и весьма заметное, надо сказать) участие принимал Советский Союз. Если бы Nations Fighter Command разрабатывался в США, то еще можно было бы понять, почему в нем нет СССР: для американцев до сих пор авианалет на японский линкор «Ямато» является событием, решившим исход войны. Но ведь игру пишут в Англии. Уж они-то могли бы почитать учебник истории на досуге и понять кто is who.





Если вы склоняетесь ко злу...

Иван Александров

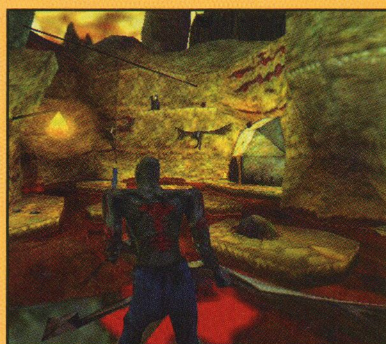
Shadowman

Майк является полным рабом желаний колдуньи, использующей его, как свое оружие, в борьбе с другими адскими силами. Основой сюжета игры Shadowman стала одноименная серия комиксов, повествующая о злоключениях бывшего таксиста Майка Ле Роя, связавшегося с культом Вуду и теперь работающего киллером, ищущим все новые жертвы для своих хозяев-колдунов. Будучи человеком-тенью, Майк является полным рабом желаний колдуньи, мамы Нетти, использующей его, как свое оружие, в борьбе с другими адскими силами.

Создание игр по комиксам в наши дни не является редкостью, но вот качественных продуктов среди них попадается совсем мало. Конечно, есть достойные игры и в этом лагере, я с этим не спорю, но полноценные хиты можно по пальцам пересчитать, так как ленивые разработчики считают, что фанаты того или иного комикса, лишь увидя название любимого произведения, сразу выложат содержимое своих карманов, кошельков и прочее.

Другое средство привлечь покупателей к своему детищу — это введение в игровом мире моды на антигероев, маниакальных убийц и просто нехороших таких монстров из ада. Этот подход к созданию игрушек окупает себя с лихвой. Большинство людей считает, что «это просто электроника», некоторым нравится сражаться на стороне зла. Но остаются геймеры, серьезно относящиеся к сюжетной линии и идейному направлению продукта, отстаивающие свои убеждения в любых сложившихся ситуациях. Я принадлежу к категории последних, возможно, это и не поднимет меня в глазах читателей, но хочется отметить, что, добро, являясь жизненным идеалом многих из нас, может быть даже очень веселым. Сражаясь на стороне вселенской правды, мы не лишаемся военных радостей и тягот, а, кроме этого, получаем моральное оправдание своих поступков.

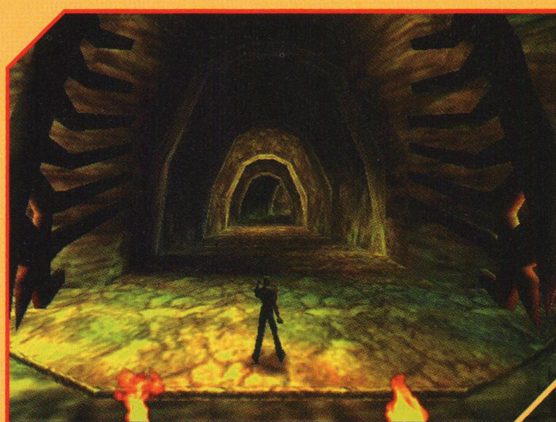
Основой сюжета игры Shadowman стала одноименная серия комиксов, повествующая о злоключениях бывшего таксиста Майка Ле Роя, связавшегося с культом Вуду и теперь работающего киллером, ищущим все новые жертвы для своих хозяев-колдунов.

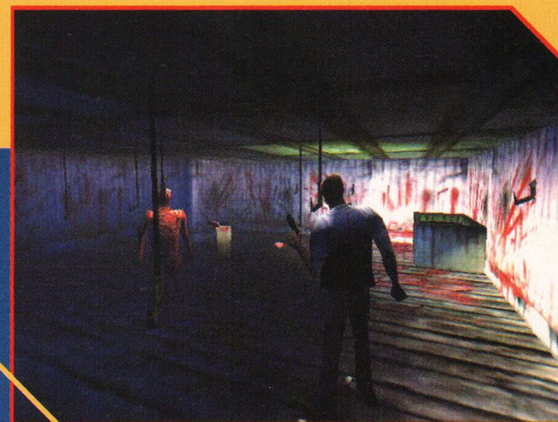


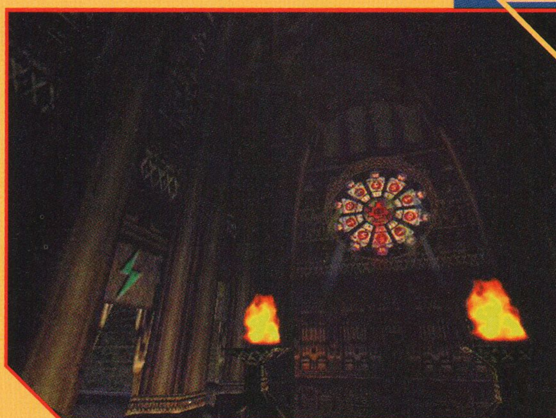
А дело началось с того, что однажды ночью бывший студент колледжа, зарабатывающий на жизнь извозом, получает чек на 20 000 долларов от человека, убитого в его машине. После этого Ле Рой возвращается к себе домой и, узнав о тяжелой болезни брата, финансирует его лечение. Тут в историю ввязываются гангстеры, стремящиеся ради наживы убить как самого Майка, так и его близких. За помощью главный герой обращается не в полицию и даже не в другую банду. Он ищет помощи у адептов кабалистического культа Вуду и получает ее, но плата за жизнь становится хуже смерти. Убивают его родителей и брата, а сам Ле Рой

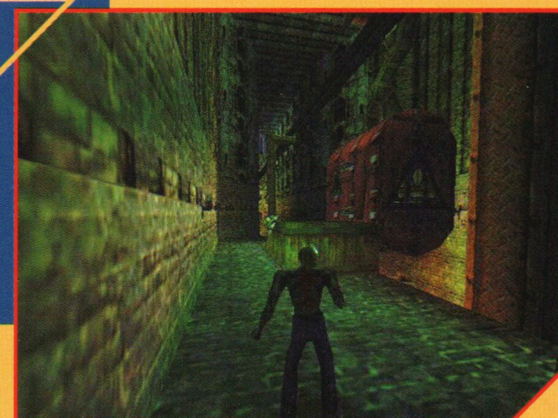
Паспорт

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Iguana
Издатель:	Acclaim
URL	http://www.acclaim.com
Дата выхода:	март 1999 года













Tomb Rider Tomb Riderom, только главный герой — дядька, и к тому же садист.

становится рабом африканских магов, использующих его как киллера. Mama Nettie, одна из глав культа, подкладывает герою некий артефакт (Маску Теней), превращающую ее обладателя в бессмертного воина, способного перемещаться «на тот свет». Будучи человеком-тенью, Майк является полным рабом желаний колдуньи, использующей его, как свое оружие, в борьбе с другими мест, которые посетит герой. Особого внимания заслуживает арсенал Shadowman'а, на вооружении которого находятся различные виды как обычных (земных), так и потусторонних средств разрушения. Пистолет Desert Eagle с неограниченным боезапасом вскоре сменяется дробовиком, превращающимся в загробном мире в Shadowgun, выпускающим демонов, несущих

Добрых и хороших — на помойку истории; злые садисты — душечки; даешь больше зла и нехорошести!

адскими силами, «пытающимися захватить наш мир».

Shadowman является action'ом с видом от третьего лица, a la Tomb Raider. Действие игры будет разворачиваться в двух мирах: реальном и теневом (загробном). В первом Ле Рой будет обладать физическими способностями обыкновенного человека и реальным оружием, но в мире мертвых он становится почти что бессмертным монстром, силы его возрастают, и возникает способность пользоваться магией. Например, герой, для общения с погибшим братом, использует изорванного плюшевого мишку (идея, безусловно, свежая и стильная).

Сделанная в стиле фильма ужасов игра, по словам разработчиков, будет держать геймера в постоянном напряжении (правда, не всем это нравится), идеально передавая атмосферу тех смерть и опустошение. Кроме этого, Майк будет располагать Виолятором, тыквой Калабашем, а также Ассоном и Фламбо. Герою доступны многие типы движений, например подкаты, а также возможность стрельбы с обеих рук, причем в каждой руке могут находиться разные типы оружия.

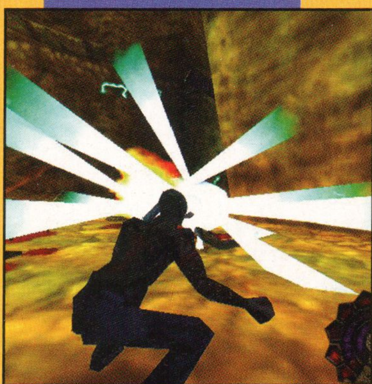
В Shadowman'е будут присутствовать и загадки, тематически соответствующие общему сюжету игры. Так что ждите всяких Вуду артефактов и прочих странных и неприятных, на мой взгляд, вещей, которые вам понадобятся для решения различных головоломок.

Спецэффекты выполнены на высоте и скучать от их однообразия вам не придется. Вообще, графика в игре радует глаз: вдали вы не увидите тумана, текстуры грамотно наложены на полигоны, а цветное освещение сделано на достойном уровне. 3D-движок способен обсчитывать обширные пространства при достаточно низких системных требованиях к компьютеру: Pentium 166 без 3D-акселератора.





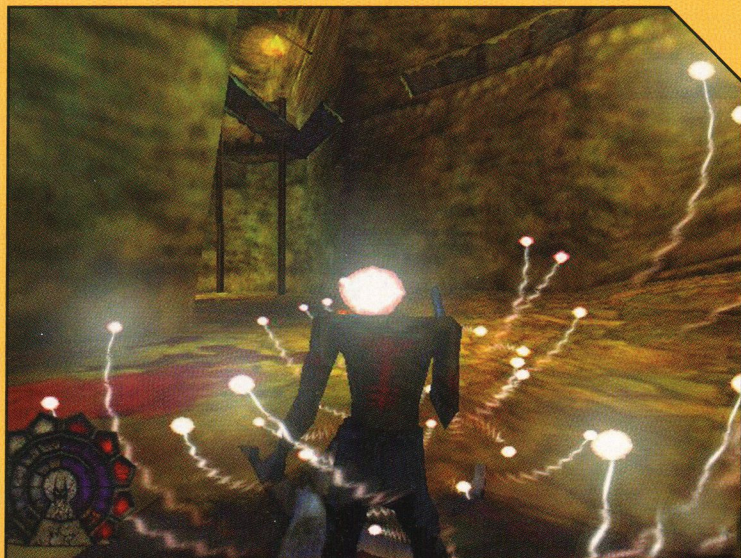




Заканчивая статью об игре Shadowman, хочется сказать, что игра ожидается очень хорошая, но, с моей сугубо личной точки зрения, идейно неверная. Признавая все достоинства этой игры, я не согласен с философией авторов продукта, популяризирующего оккультизм и черную магию. Многими людьми, не придающими таким вещам большого значения, мои слова не будут восприняты всерьез, и, конечно же, игра найдет своих покупателей (Добрых и хороших — на помойку истории; злые садисты — душечки; даешь больше зла и нехорошести! Мы не все такие защитники вселенского добра, как наши авторы, не думайте. — *Прим. ред.*).

Отбросив все предрассудки и объективно посмотрев на этот продукт, по теперешним данным, можно полагать, что Shadowman превзойдет по всем показателям своего прямого предка, Охотника за динозаврами, ставшего одним из прошлогодних хитов.





Коктейль заморский

Кризис жанра или руководство к действию?

Александр Кутехов

Long Island Iced Tea (Лонг Айленд Айст Ти) — состав: равные доли водки, рома, текилы, джина и виски, все выливается в стакан со льдом и слегка подкрашивается кока-колой, чтобы придать напитку цвет холодного чая. Некоторые любители (наподобие нашего Первого Краеведа) используют непосредственно чай вместо кока-колы (см. рубрику «Ящик для мусора»).

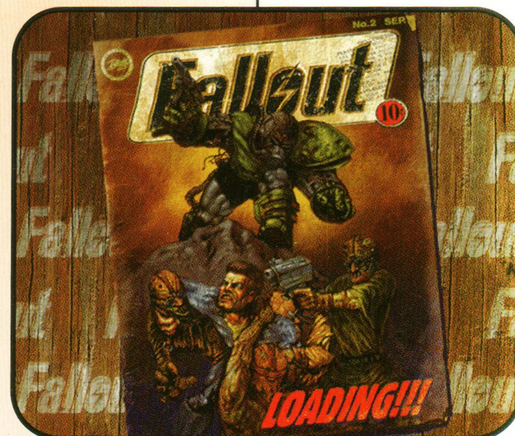


Играть стало лучше. Играть стало веселей! Вот только во что, собственно, как ОНО сегодня называется, и с чем соотносится? А если попроще, к какому жанру принадлежат игры, которые предлагают нам многочисленные издатели-разработчики?

Наибольшие проблемы в связи с этим возникают, как ни странно, не перед разработчиками, продавцами, и даже не перед игроками, а перед редакторами игровых журналов. Ну, сами подумайте, к какой рубрике отнести например «FALLOUT» или «DIABLO»? Мало было проблем со стратегиями реального времени, вокруг которых постоянно возникают дискуссии. То ли ставить их в рубрику «Стратегии», то ли вообще выделить, как говорят в прокуратуре, «в отдельное производство». Более-менее разобрались, для «DIABLO» изобрели новый жанр под названием «rogue», хотя и не понятно, чего в ней такого «мошеннического», кроме читеров. «FALLOUT», скрипя зубами от бессилия, засунули в «пошаговые стратегии», против чего во всем мире поднялась волна протеста среди фанатов этой игры. Игра быстренько перепорхнула в RPG, но вот стала ли она ею?

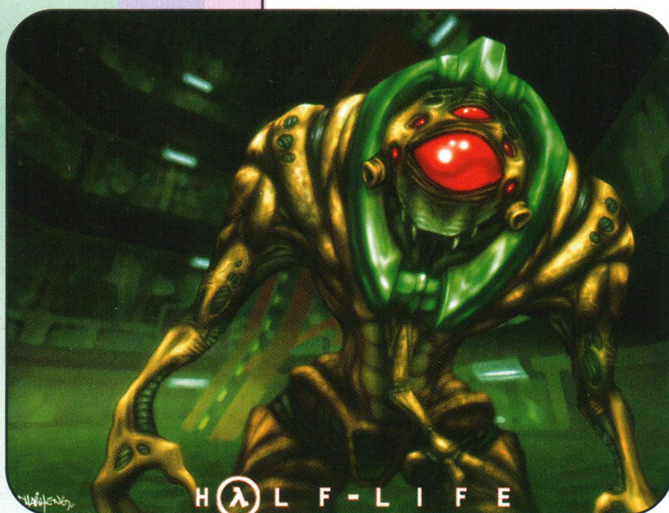
Так что вопрос далеко не прост и требует детального рассмотрения.

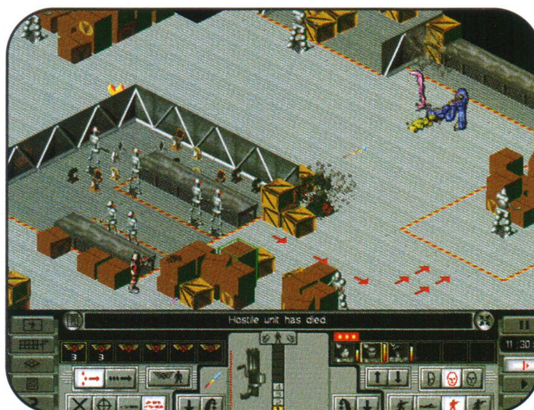
Вначале все было хорошо, все было идеально. Если квест, так это квест, если стратегия — так со всеми положенными признаками. Но человеческая мысль не стоит на месте. И вот появилась одна из первых игр «смешанного жанра» — «POPULOS». Кто-то из особо умных специалистов обозвал ее «god game», что значит «игра бога». Название, прямо скажем, претенциозное. В принципе, типичная стратегия, в ходе которой несчастному игроку приходится развивать свое племя, отвоевывать новые территории, изобретать... Ну и так далее, как обычно. За одним только ма-аленьким исключением. Игрок был вовсе не «третьим лишним», наблюдающим со стороны за действием принудительного прогресса, а... Богом. Небольшим таким божеством, жизнь и благосостояние которого напрямую зависело от количества верующих. По ходу игры у него становилось все больше сил и возможностей, выражающихся в мане (помните, такие синие бутылочки в Дьябле, вот это и была она, мана. Стрескал парочку, раздул показатели, и колдуй себе до полного истощения). Так что на лицо все признаки пусть не классической, пусть немного визвращенном виде, но все же Role Playing Game. Дальше — больше. Волна совмещения жанров пошла накатом, с головой накрывая несчастных геймеров. Они выныривают, отплевываются, очумело встряхивают глазами на стебельках, и с отчаянной решимостью, в полном беспонятии, вновь вцепляются в мыши и функциональные клавиши. Вряд ли кто из них (нас) теперь может с уверенностью сказать, что он верный поклонник того или иного жанра. Вроде все ясно, а присмотришься к любимой игрушке внимательнее, так из-под волчьей шкуры овечьи ноги торчат или рога проглядывают. Я, например, всю свою сознательную жизнь верил, что лучше стратегий ничего и быть не может. Но последнее время непоколебимая уверенность в этом постепенно начала сходить на нет. Как мне, никогда не любившему квесты и обходившему их дальними переулками, относиться к той же «FALLOUT»? Мой такой крутой и навороченный герой, сталкиваясь с малейшим препятствием, которое нельзя «разрубить одним ударом», заходит в тупик и бьется

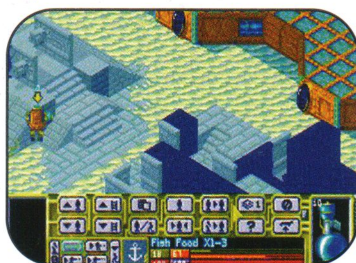


лысой от радиации головой о кирпичную стену. А если по дороге еще и «puzzle» попадаются, типа нескольких сотен комбинаций для открывания одной двери, то вообще пиши пропало.

Примеров разнообразного смешения жанров можно привести сколько угодно. Самый простой из них — совмещение RTS и пошаговой стратегии. Впервые с этим мы столкнулись в X-Com: Apocalypses и Lords of Magic. Обе игры полностью характеризуют все возможности подобного смешения. Если в LOM разработчики добились смешения жанров, сделав боевой режим в реальном времени, то в X-Com подошли совершенно с другой стороны. Игрок по собственному желанию может сменить игру с пошагового режима на режим реального времени и наоборот. А это совсем неплохо, когда на вас из всех щелей лезет туча инопланетных тварей. А БеФеГи у вас нет...







Почему я привел в качестве примера именно эти две игры? Все очень просто. Большинство игроков, что заметно из переписки в различных игровых журналах, считают их неудавшимися. А ведь по замыслу разработчиков смешение жанров должно было обеспечить им стопроцентную популярность. Кстати, помимо совмещения различных стратегий, в обеих играх присутствуют и элементы RPG (усиление характеристик бойцов при помощи тренировок), и развитие их в ходе боев. Но при всех качествах, отличающих настоящий хит от дешевого клона, эти игры так и не смогли завоевать сердца массовой аудитории. В то же время вторая часть эпопеи X-Com —Terror from the Deep — отняла у играющей общественности столько полезного времени, что можно было бы выкопать еще несколько каналов имени Москвы, даже не прибегая к средствам малой механизации. Многие до сих пор держат эту игру на своих компьютерах и с удовольствием замешивают из инопланетных агрессоров и террористов кровавый фарш на основе устаревшей графики и пошагового режима.

Теперь перейдем к другим вариантам. Следующее по популярности смешение — стратегия плюс ролевая игра. Что характеризует жанр RPG? Наличие одного или нескольких героев, растущие характеристики бойцов, выполнение специальных заданий, иначе говоря — квестов (избави, Господи!), дающих возможность дойти до победного конца. RPG могут быть пошаговыми или нет, с видом от первого или от третьего лица (интересно, все знают игры от первого лица, от третьего лица, или в изометрической проекции, но что такое тогда игры «от второго лица»?), с магией или без таковой, с монстрами или с себе подобными человекообразными. Игру «Soldiers at War», не так давно появившуюся на российском рынке, «специалисты» немедленно отнесли к пошаговым стратегиям, на чем и успокоились. А ведь она даже к стратегиям не относится, скорее уж к тактикам. Вы выбираете несколько бойцов в соответствии с показателями боевой и политической подготовки, вооружаете их средствами массового поражения образца 1944–1945 годов и в пошаговом режиме ведете в бой на немецко-фашистских оккупантов. Со временем ваши воины становятся умнее и выносливее, появляются новые виды вооружений. Чем не RPG? Не хватает только стройного сценария. Но за авторов его придумала сама История.

Другой удачный случай подобного смешения — российский хит «Аллоды». Разработчики создали оригинальный фэнтезийный мир, продумали сценарий, наколдовали простого и волшебного оружия, в муках родили героев. И получилась бы стандартная ролевая игра, если бы не самая малость — подключение к делу стратегии реального времени. Не стану рассказывать, как все это функционирует, наверняка все это не хуже меня знают. Но подобное странное сочетание обеспечило успех игре не только на российском, но и на зарубежном рынке (кто не верит — смотрите статистику продаж).

Сложив классические признаки стратегии и Role Playing Game, разработчикам удалось добиться именно того коктейля играбельности, который необходим любому хиту. За счет этого игры без «новейшего графического “движка”», не требующие 3D-ускорителей, суперпроцессоров, огромных объемов памяти или места на жестком диске, не имеющие встроенных видеороликов и других признаков прогресса, заняли ведущие места в мировых чартах.

Следующий популярный у разработчиков вариант смешения — Action + Quest. Солянка сборно-разборная имени Зигмунда Фрейда. Что такое по сути своей квест? Это некоторое количество статических или динамических картинок, на фоне которых игроку предлагается выполнить ряд заранее прописанных действий: ткнуть «мышкой» в левый верхний угол, воздействовать одним предметом на другой, провести разъяснительную беседу с одним из NPC — игровым персонажем. В Action игрок обязан сломя голову носиться по коридорам или вольным пространствам, молотить из разных видов оружия всевозможных противников, по ходу дела выкрикивая что-то вроде «I got it!» или «What are you waiting for? Christmas?». Путем экспериментальных разрабо-

ток удалось вывести нечто среднее. Это игры, где главный герой крушит все вокруг, а потом беседует со встретившимися на ратном пути «товарищами по несчастью», пытаясь выяснить, что ему делать дальше, периодически подстреливая собеседников, приняв их за очередного монстра; или разгадывает хитроумные ребусы, имея в голове одну-единственную мысль — зачем нудно рыскать по коридорам в поисках красной карточки, если можно разнести эту дверь одним залпом из гранатомета? Как ни странно, именно детища от такого смешанного брака становятся самыми известными хитами. Но это уже вопрос психологического здоровья общества, а им пусть занимаются медики. Кто-то скажет, что в результате скрещивания Action и Quest путем естественных эволюций образуется RPG. Не правы вы, кардинально не правы. С каких это пор HALFLIFE стал Role Playing Game? Но и к стандартному Action его не отнесешь. Слишком много бесед, головоломок и заданий, не имеющих отношения к главному действу.

Вот еще один вариант, популярный скорее у игроков, нежели, судя по редкому появлению подобных игр, у разработчиков. Это смесь стратегии с автомобильными симуляторами. Насчет авиа и морских симуляторов все понятно. Никому неинтересно бороздить голубые (в обоих случаях) просторы, не имея возможности отстрелить пару-другую фрагов (хоть это и из другой оперы, но сюда вполне вписывается, учитывая появившиеся в симуляторах мультиплеерные режимы). А вот на «асфальтовых змейках», как считают разработчики, без этого вполне можно обойтись. Куда интересней рассчитать реалистичное поведение автомобиля при боковом заносе, нарисовать симпатичный пейзажик и пустить гонщиков гоняться друг за дружкой или за порождениями компьютерного разума. И лишь изредка, но появляются старые добрые дорожные «kill'am all». Те, кто знаком с компьютером уже лет пять, наверняка помнят одного из прародителей этого жанра «DeathDrom», где игрок для удачного завершения гонки должен был в пух и прах разнести соперников из бортового оружия. Вслед за ним, после большого промежутка времени, последовали «MegaRace» и «MegaRace 2», продолжившие эту добрую традицию. Отличались они от прародителя разве что видом «сверху-сзади», да меньшим количеством оружия. Потом было еще несколько представителей этого жанра, разнообразные «Interstate», «Carmageddon» и т. п. Но вот что-то сейчас образовалось затишье.

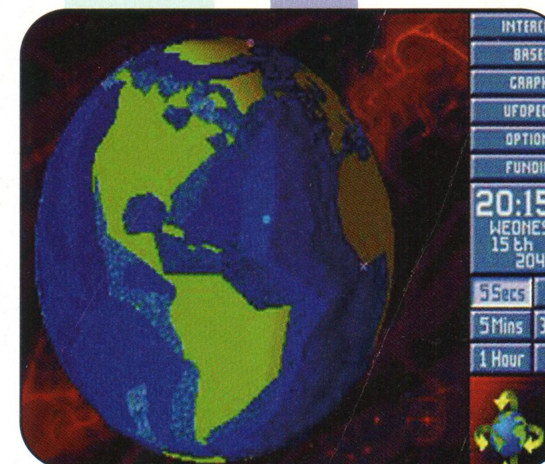
Это лишь малая часть вариантов смешения, доступных современным разработчикам. Но вопрос вовсе не в этом. Как показывает история развития человечества, пока 99 человек придумывали, как к конному экипажу пристегнуть еще парочку лошадей, сотый посидел-посидел да изобрел автомобиль. Это называется прогресс. А смешение жанров почему-то напоминает мне это самое пристегивание четвероногих, добавление колес, навешивание всяких завитушек к каретам. Создается впечатление, что наши и не наши глубокоуважаемые разработчики (ни словом не хочу их обидеть, подлых и злобных извращенных негодяев) уже не способны создать что-то новое, год от года занимаясь скрещиванием старого с былым. Ну, посудите сами, ведь не назовешь же истинным игровым прогрессом создание новых графических «движков». Не буду спорить, это безусловное достижение компьютерных графиков и программистов, но к играм, согласитесь, имеет весьма опосредованное отношение. Если не верите, то сравните «Retaliator», выпуска эдак 90-х годов, умещавшийся на одной пятидюймовой дискете и с удовольствием носившемся на 286-й машине с EGA-графикой, с разнообразными современными монстрами типа IAF или MIG-22, не желающими взлетать без 3D-ускорителя и жрущими оперативную память, словно их реальные прототипы — топливо. Не известно, что окажется лучше и реалистичнее. Мне, по крайней мере, приземлиться без катапультирования на «Retaliator» так ни разу и не удалось.

Почему нельзя сделать хорошую игру в каком-нибудь старом жанре? Неужели для популярности необходимы разнообразные помеси дога с носорогом? Сразу вспоминается старый анекдот про мужика с таксой, которая встретив дога, проглотила его в один присест. А на вопрос, что за порода, хозяин ответил, что «пока хвост не отрезали, крокодилом называлась». Или же разработчики исходят из того, что два плюса при умножении дают больший результат? Но возникает подсознательное опасение: как показывает социология, при чисто горизонтальном прогрессе общество имеет тенденцию к вымиранию. Что будет, когда исчерпаются возможности двойных и тройных смешений, когда, несмотря на достижения минимизации, игровые компьютеры из-за количества навешанных на них «прибамбасов» станут занимать половину комнаты? Неужели все, что можно было придумать в сфере игровых жанров, уже придумано? Конечно, сама идея смешения жанров не плоха, да и игры, получающиеся в результате этого процесса, часто оказываются весьма занимательными. Но что это: кризис жанра, потому что никто не хочет «придумывать велосипед», или руководство к действию, потому как по-другому завоевать популярность уже невозможно? Остается надеяться только на вечное русское «авось». Вот доживем до нового века, а там авось чего новое и произойдет. Или все компьютеры от «Проблемы 2000 года» (и кто ее выдумал) вымрут, или чего новое изобретут. А пока будем поглощать ту солянку, что вываливают на наши головы и заморские, и родные, российские разработчики.











МЕГАХИТ

Здравствуйте, дорогие мои читатели! К сожалению, наш истинно первый, пилотный номер вышел небольшим количеством экземпляров. Поэтому, зная, что многим из вас он не достался, мне придется многое повторить. Нет, конечно, не слово в слово, а так – по-новой разъяснить некоторые положения.

Для начала объясню, что такое МегаХит. МегаХит – это игра, по нашим, МегаГеймовским, скромным оценкам, претендующая на глобальный геймерский интерес. Вы, конечно, можете озадачиться вопросом, а почему именно ЭТИ игры подверглись преимущественному восхвалению и почему другие, по ВАШИМ оценкам, хитовые игры в данную рубрику не вошли. Тут я подсуетился и загодя подготовил ответ. Он прост, как правда, да собственно ею и является: гы!!! ответственный-то за рубрику я! Я и решаю, что хит, а что не хит. Вот так...

Вы думаете, прочитанное выше действительно правда? Снова гы!!! Фигушки. Это я вас купил. Действительная правда заключается в том, что мы старательно играем во все игры, которые мы представляем. И видим, видим, что есть хит, а что не есть. Или, что есть МегаХит и что просто так хит. Вот когда мы замечаем МегаХит, мы про него и пишем.

Я уже вижу эти самые гнилые помидоры, которые виртуально летят в мою редакторскую голову. Вижу укор и недоумение на ваших лицах. «А где же Sin? – вопрошаете вы, – где же Need for Speed 3, где Half Life, наконец?!» Прочь помидоры, прочь! Я все объясню!

Ну что толку описывать Sin? Ну знаете же вы про него все, давно уже знаете, и что нового можно про него сказать... NFS 3 – вот вам про него обзорчик: то же, что и NFS 2, только красивее и динамичнее. И машины в две стороны. Все... А HalfLife, да вон он подальше лежит, в «Обойму» забитый. И попал он туда исключительно из-за атмосферы своей жуткой и приятной.

Наши МегаХиты особенные. Пусть некоторые из них и не бьют рекорды продаж, но все они являются игрушками крайне интересными и самобытными. Shogo – новичок в давно, казалось бы, захваченном мире трехмерных стрелялок – исхитрился не только не потеряться среди своих более именитых соперников, но благодаря самоотверженности разработчиков во многом их переиграл. Grim Fandango – квест квестов, творение великого Лукаса – новь и еще раз новь. Второй Fallout это просто песня, и я ее пою. Ну а Caesar... Это какой нужно обладать наглостью, чтобы в третий раз выпустить ТУ ЖЕ САМУЮ игру и сделать это ХОРОШО!

В общем, встречайте МегаХиты! Welcome!

Ваш Юрий Травников

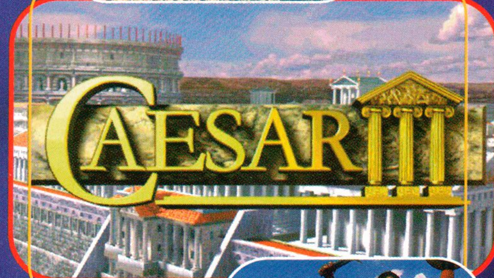


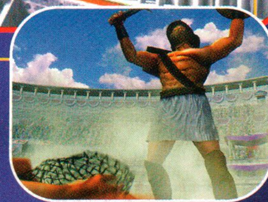
Он вернулся! И пусть великий герой не очень-то и похож на самого себя, пусть он идет издалека, но на его обтянутой синим трико широкой спине все так же загадочно светится магическое число – тринадцать.



...чтобы заработать себе «зеленый свет» на тот свет (извиняйте за каламбур), Мэнни надо отправить туда перед собой как можно больше чистых душ, желательно на «девятом номере»...

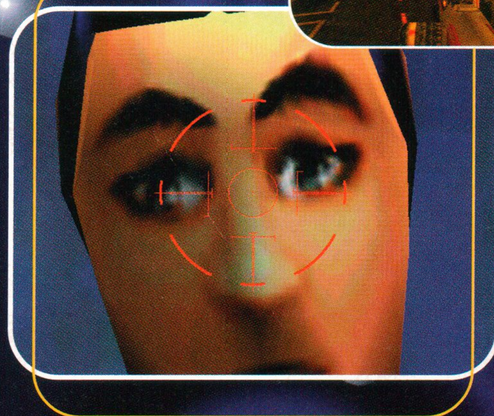






...у некоторого количества людей, собранных вместе, сразу возникают разнообразные желания, требующие удовлетворения. Причем на Руси все больше выпить да подраться. Или в обратном порядке. Но Древний Рим это вам даже не Древняя Русь, а потому первое желание, которое возникнет у ваших подопечных, – работать...





Большое отличие SHOGO от массы 3D-шутеров состоит в том ,что воевать вы будете как в различных МСА (все те же боевые роботы), так и просто с оружием в руках.



Выпадение в осадок (Дубль два)

Василий Соболев

Fallout 2



«Он вернулся, он вернулся!» — кричали мутанты, в ужасе пряча свои дрожащие тела в самые укромные уголки остывающей пустыни. Они помнили гибель Мастера и грибы ядерных взрывов над главной и вспомогательной базами. И пусть теперь многие из них жили с людьми в мире и согласии, но страх, впитавшийся в подсознание, невозможно было контролировать.

«Он вернулся, он вернулся!» — шептали старые бандиты, перезаряжая свои обрезы, и на ироничные подколки своих младших коллег рассказывали мрачные истории о великом герое, прошедшем огнем и мечом через опаленные ядерным пламенем Штаты.

«Он вернулся, он вернулся», — радостно скандировали жители многочисленных городов, пережившие ядерную катастрофу Америки, еще помнившие торжество справедливости, бегущих мутантов, трупы бандитов, разбросанные где попало.

Да, он вернулся. И пусть великий герой не очень-то и похож на самого себя, пусть он идет издалека, но на его обтянутой синим трико широкой спине все так же загадочно светится магическое число — тринадцать.

Нет пророка в своем отечестве...

Те, кто играл в первую часть Fallout, наверняка помнят, чем она окончилась. Для того невозможного меньшинства, которое обошло своим вниманием этот безусловный хит прошлого года, напомним. Главный герой этой эпопеи, один из спрятавшихся в подземных убежищах атомной войны американцев, отправился в загрязненный ядерными отходами мир, чтобы спасти свое убежище от неизбежной гибели, — испортилось устройство по очистке воды. За короткий срок, отпущенный ему начальством, он умудряется не только найти необходимую деталь, но и уничтожить



множество бандформирований, помочь местным жителям справиться с их проблемами, а также обнаружить военную базу злобных мутантов, которые готовятся ввести на Земле новый порядок, решив занять место «человека неразумного». Он даже умудрился уничтожить эту базу, потеряв всех своих боевых товарищей. И что в результате? Вместо признания и всенародной любви его изгоняют из родного убежища, поскольку «таким испорченным типам» там не место. Честно говоря, мне жутко хотелось спустить курок, когда управляющий убежищем произносил свою финальную речь. Нет пророка в своем отечестве. Герой ушел к затянутому радиоактивными тучами горизонту и пропал. Казалось, навсегда.

Паспорт

Жанр:	Action / Adventure
Разработчик:	Interplay Productions
Издатель:	Interplay
Системные требования:	
ОС:	Win95/98/NT
процессор:	P90 Mhz
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x
Video:	SVGA 1Мбайт



Прошло пятьдесят лет. За эти годы в мире многое изменилось. После гибели Мастера его войска все-таки прокатились железной лавой по западному побережью бывших Соединенных Штатов. Но время и силы уже были потеряны, и им удалось лишь слегка навредить исконному населению этих земель. Маленькая деревушка, одна из первых посещенных легендарным героем, превратилась в могущественную Новую Калифорнийскую Республику, президентом которой стала Танди, дочь главы этой деревни. Появилось множество других крупных и мелких городов, таких, как Новый Рино, оплот наркомафии и игорного бизнеса, шахтерские поселки Реддинг и Сломанные Холмы, город-убежище Ваулт-Сити, Ден, Кламаф, вымирающий город Модок и множество других человеческих и не совсем

Одна голова – хорошо, а две – отряд специального назначения

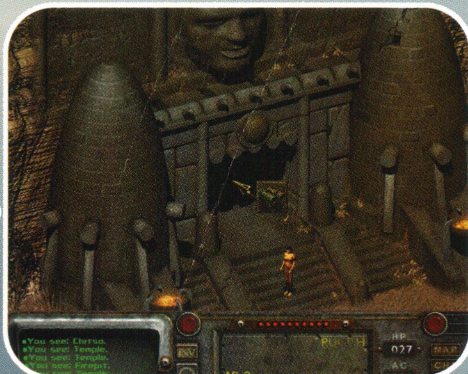
Повадки друзей

◆ Мир Fallout – наш мир после ядерной катастрофы. Выжженные скалы, бесплодные земли пустыни, полуразваленные деревушки выживших, чахлые посадки.
Есть от чего впасть в уныние, но поверьте, не стоит. Жизнь должна себе пробить дорогу. Идите и пробивайте.

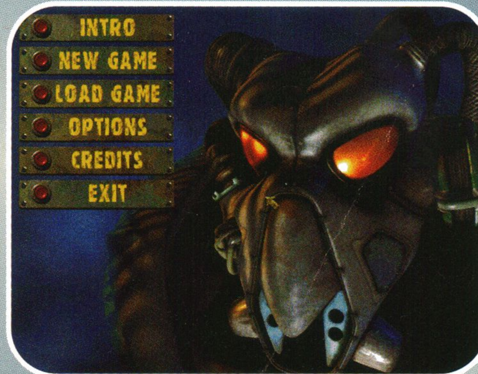
человеческих поселений. Они ведут торговлю, проводят научные исследования, воюют с бандитами, всеми силами борются за выживание.

Но, оказывается, пятьдесят лет назад, изгнанный из родного убежища, он не умер, не погиб в радиоактивной пустыне, а ушел очень далеко, куда редко ступала нога цивилизованного человека. И поселился в маленькой деревеньке Арройо среди дикарей, почитавших его чуть ли не Богом, спустившимся на землю. И там он скончался от старости, которая приходит иногда даже к самым великим людям. Может, цивилизованный мир никогда и не вспомнил бы о нем, если бы в Арройо не разразился экологический кризис. И тогда Старейшая Арройо отправляет Избранного, единственного прошедшего через опасности Храма и победившего главного бойца деревни, в далекое и полное опасностей путешествие. Деревне нужен GECK (Garden Eden Creation Kit) — некое загадочное устройство, без которого жители медленно умирают. И в преданиях сохранилась информация, что этот прибор можно найти в святом месте — тринадцатом убежище, откуда появился когда-то основатель деревни, великий герой, чье имя прославлено в веках.

Как раз с момента прохождения через Храм и начинается эта удивительная игра. Игроку предстоит провести своего бойца через опасности и схватки, уничтожить сотни людей и разнообразных монстров, решить десятки головоломок, выполнить множество заданий, чтобы в конце концов добиться успеха в главной миссии — спасти свою деревню.



Здесь вот все и начинается. А что я девицей играю, так это просто вопросы эстетики, а не то, что вы подумали.



У Fallout новая заставка и, естественно, новая навороченная суперброня.

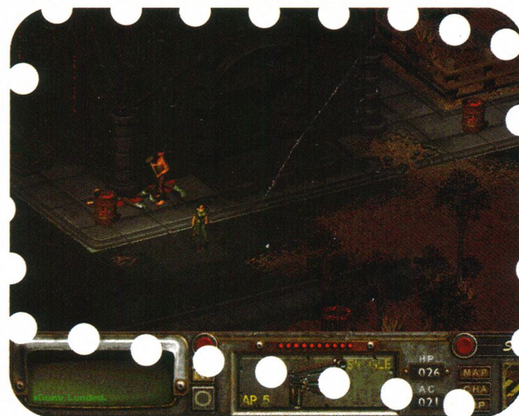


Эка незадача. Отбила моя девочка караванщиков от грабителей, а монтировку сдуру не припрятала. Караванщики этого не прощают.

Хороший понт дороже денег

Играть стало тяжелей, играть стало веселей. Для тех, кто победоносно прошел первую часть, особого труда формирование героя не составит. Те же параметры, те же характеристики. Стоит еще раз напомнить, что бесплатных пряников не бывает, и не нужно бросаться на самые лакомые кусочки — они в будущем чреваты большими неприятностями. Каждая «возможность» обоюдоостра — в чем-то добавляя, она и отнимает не мало. Простой пример — любимая «возможность» всех любителей Fallout — так называемое gifted — (одаренность). Еще бы, добавляет по столь желанной единице к основным параметрам. Но зато отнимает половину процентов всех умений, и в будущем вы будете получать дополнительные «возможности» только через четыре уровня. А это, поверьте, очень долго.

Система получения опыта, тех самых «experience point», несмотря на громогласные пожелания всех любителей первой части, ничуть не изменилась. Чем больше набьешь врагов, тем быстрее получишь очередной уровень, а с ним и увеличение умений и «возможностей». Единственное, что радует, — больше внимания стало уделяться выполнению промежуточных квестов. Выполнение каждого задания, полученного от NPC, или просто правильно выполненное действие приносят не только моральное удовлетворение, но и энное количество средств к существованию. А заданий стало очень много. В каждом городе вас просто завалят предложениями разной степени тяжести, и только от вас зависит, за какие браться. К слову, не все задания положительно влияют на отношение к вам окружающих. Так, например, выполнение поручений «крестных отцов» из Нового Рино принесет вам деньги и опыт, но вряд ли поспособствует положительному общественному мнению. Кстати, по поводу отношения окружающих. Во второй части игры «кармическая» система (от слова «карма») претерпела значительные изменения. Теперь вы можете не просто полюбоваться на одинокую надпись на экране, будь то «герой» или «изгой». Нет, братцы, теперь в каждом городе к вам особое отношение. Помогли людям в Кламафе — они вас любят, не смогли предотвратить междоусобную бойню на Ферме призраков — вас



Вот старался, старался, завалил охранников, а все напрасно. Квесты нужно выполнять, а не шашкой махать.

Повадки друзей

Как и в первой части игры, герою не придется бороться со злом в одиночку, в этом ему помогут несколько боевых соратников, найденных им по ходу путешествия. Это дикарь Сулик, отправившийся на поиски украденной работорговцами жены, великолепный торговец Вик, бармен Кассиди и даже безымянный пес. Правда, роль этого четвероногого мне так и не стала ясна, поскольку при первых же выстрелах животное сломя голову удирает прочь (не знаю, что тут непонятного, собаки разные бывают, не всем же быть бойцами. А трусливая собака тоже имеет право на существование. Да и вам приятно — надо же Герою о ком-то заботиться. — *Прим. отв. ред.*). По ходу поисков GECK Избранному встретятся еще несколько персонажей, которых можно привлечь на свою сторону. К сожалению, в свой отряд специального назначения одновременно можно включить не более двух человек. Обидно, враги пачками валят, а тут как в песне «Мы спиной к спине у мачты, против тысячи ... втроем». (А у меня — четверо союзников, и еще специальное «место» для пятого. Но это, я думаю, зависит от личных умений героя. — *Прим. отв. ред.*) Ну и еще энное количество оружия, арсенал которого, кстати, по сравнению с первой частью игры значительно расширился. Помимо уже привычных 10 мм пистолетов и автоматов, различных модификаций АК и ружей, появились десятки других моделей пистолетов, револьверов, штурмовых винтовок и даже пулеметов. Но больше всего меня порадовала модифицированная винтовка H&K калибра 4,7 мм, снабженная глушителем и оптическим прицелом. Великолепная штука для добивания противника, решившего покинуть поле боя. От пули, как говорится, не убежишь. Ну и, конечно, пистолет-пулемет Томпсона, известный всем по гангстерским боевикам. Очень удобное и мощное оружие, особенно для предупредительных выстрелов в голову. Подкрадываешься сзади тихонько и бац негодяю очередь в спину. Ничего, что сзади, ничего, что без предупреждения, добро — оно и в Америке добро, добро должно быть с кулаками и в особых церемониях не нуждается. Любителей футуристического вооружения несомненно порадует большой выбор лазерных пистолетов и ружей, а также плазменных винтовок и прочих невероятных чудес военно-промышленного комплекса.

Повадки друзей

Боевые соратники наконец-то перестали быть совершенно неуправляемыми. Помните, как в первой части? Можно было только попросить сменить орудие производства или дистанцию. Ну а теперь раздолье для стратегов. Как хочешь, так режиссируй предстоящую битву. В специально отведенном для этого окне под названием «Боевое управление» вы можете не только обуть-одеть напарника, но и указать тому, как вести себя на поле брани. В кого стрелять, когда убегать и даже как использовать аптечки. Если вам надоел напарник, то можете смело ставить ему «режим берсеркера», и он наверняка сложит буйну голову там, где нормальные герои «всегда идут в обход».

Еще одно полезное новшество в управлении второстепенными персонажами — возможность вежливо попросить подождать «пока я во-он до тех кустиков добегу» или потребовать убрать оружие с глаз долой. Кстати, без последней команды вам вряд ли удастся выжить в постапокалипсической Америке. Это вам не Чикаго 30-х годов и не Москва начала 90-х. Тут где угодно с пулеметом в руках не походишь. В Новой Калифорнийской Республике, например, за такое неуважение к местному законодательству могут запросто отшибить эти самые руки. Вместе с головой. Да и охрана караванов просто не подпустит вас для торговли, если вы побежите к ним, бряцая доспехами.

там ненавидят. Хотя и не понятно кто, поскольку всех поубивали. Конечно, кому-то отношение окружающих к собственной персоне глубоко по барабану, но ведь приятно, черт возьми, когда пользуешься всенародной любовью и не торопишься разрубать все гордиевы узлы с помощью крупнокалиберного «прокурора».

Эх, дороги...

Ходить вам в этой игре придется много, очень много. Карта, по сравнению с первой частью, сильно увеличилась и теперь захватывает не только маленький кусочек западного побережья Америки, а все побережье целиком. Дорога усложняется еще и тем, что на ней постоянно случаются неожиданные и не всегда приятные встречи. То банда местных хулиганов из кустов выскочит, то стадо золотых ящериц или стая волков. Бывает, что за один день происходит несколько таких встреч. В конце концов к ним привыкаешь и даже с укоризной смотришь на нападающих, одной рукой давя на гашетку пулемета. «Ну вот, опять, мне и так уже трофеи девать некуда». Единственная приятная сторона таких неожиданностей — возможность увеличить опыт и пополнить обменный фонд. Разработчики вставили в игру новую возможность. Теперь с увеличением «следопытского» умения вы получите возможность самостоятельно выбирать: стоит вам ввязываться в драку или обойти стороной. Кстати, еще один приятный момент. Зачастую на поле брани ваш отряд оказывается «третьим лишним». И уж тогда вы можете со спокойной душой выбирать, то ли помочь каравану отбиться от бандитов, то ли подождать, пока они уложат друг друга, а потом, добив выживших, собрать трофеи. Не забывайте на каждой остановке внимательно оглядываться по сторонам. Во второй части игры окружающий пейзаж — это не просто инертное изображение на экране. В большинстве случаев можно обнаружить шатер или пещеру, а в пещере... Но это уже совсем другая история.

На определенном этапе игры вам встретится очередное и очень полезное нововведение. Теперь вашей команде не обязательно месить грязь собственными ногами. Спецназ должен быть мобильным. Несмотря на царящие, на первый взгляд, повсеместную разруху и всеобщее варварство, кое-где еще сохранились островки цивилизации. Так, в городе Ден сторож свалки, а по совместительству автомеханик, предложит вам за совершенно смешные деньги приобрести средство передвижения, похожее на «кадиллак» годов 60–70-х. Очень полезная штуковина. На ней вы можете все западное побережье Штатов объехать за пару недель, а пешком пришлось бы потратить полгода, никак не меньше. К тому же и проблем на дороге встречается куда меньше. Наверно, отвыкшие от цивилизации бандиты с криками ужаса разбегаются по кустам, стоит только вам включить фары. Приятно также обгонять проходящие по дороге караваны, заставляя их глотать пыль из-под ваших колес. К тому же автомобиль обладает достаточно емким багажником, что позволяет не нагружать излишне несчастных спутников, оставив при себе минимум оборудования.

О пользе иностранного языка

«Не зная броду, не суйся в воду» — учит нас народная мудрость. В Fallout бесполезно играть, не зная иностранного языка. Большая часть заданий будет пропущена по причине абсолютного непонимания. Но даже если вы с отличием окончили спецшколу, если у вас дома лежит диплом об



Инвентори во второй части изменений не претерпел. Все так же позволяет разглядеть, что у вас есть, с чем его едят или для кого «еда» предназначена…

Повадки друзей

Теперь вам не придется таскать все предметы первой необходимости, включая трофеи и обменный фонд, на своем горбу. Для этого у вас есть спутники. Слава богу, разработчики догадались исключить «бартер» из приятельских отношений. А то несерьезно как-то получается. Ты делишься с боевым соратником всем, что бог послал, а как только тебе что-то надо, так «денежки плати». Не по-товарищески это. Теперь вы можете свободно обмениваться с партнерами любыми предметами, правда, не удивляйтесь, если в горячке боя ваш напарник вдруг начнет пользоваться неприкосновенным запасом аптечек или самопроизвольно сменит оружие. Ну, приспичило ему. А главное новшество вот в чем (!!!). Помните? Как долго и нудно было ожидать, пока ваш соратник освободит вам дорогу в первом Fallout? Застрянет в дверях и стоит, как баран, смотрит. А вам нужно пройти, кровь из носа нужно. Не стрелять же в своего, глупого. Хорошо, если подобное случалось в безопасной местности, а если в радиоактивной?.. Так вот, наконец до Interplay доперло! Теперь вы можете лихо щелкнуть мышкой на вашем коллеге и спокойно подтолкнуть его в нужном вам направлении. Славно, успокаивает получше седуксена.


Лиха беда начало. Придется ножками поработать, правда, еще не уверен, в каком смысле.



Дама тихонько постучала, но никто не открыл. Может, они просто не слышали, но на всякий случай лучше будет воспользоваться пластиковой взрывчаткой.



Вот и славненько. К вам можно?..

Лица знакомые и незнакомые

◆ По ходу игры вам встретится множество разнообразных персонажей, так называемых NPC. Как и в первой части, их можно поделить на враждебные и... невраждебные. Уж дружественными их никак не назовешь, учитывая, что в любую секунду, в зависимости от вашего поведения, недавний приятный собеседник может оскалить в злобной усмешке гнилые зубы и выпалить вам вслед из обреза, а то и из чего покруче. Эту неприятную тенденцию имеют и ваши боевые соратники. Не приведи Господи вам в боевом азарте случайно зацепить очередью напарника. Один раз он может еще и стерпит, а вот на второй или третий обязательно озлобится и даже при удачном завершении операции откроет огонь по вам любимому. Это в первой части они жалобно кричали «не стреляй в меня». А теперь все себе на уме (это не есть непреложный факт. Если в боевых опциях персонажа-помощника выставить нужные параметры, они перестают огрызаться. По крайней мере на меня мои друзья не обижаются. А может, это оттого, что я лично играю теткой?.. — *Прим. отв. ред.*).

◆ Против вас выступают не только люди, мутанты и разнообразные крысы, но и порождения явно неземной эволюции. Особенно выделяются «ванаминго» — эдакие яйца на ножках и с плавниками вместо верхних конечностей. Веселенькие зверушки, но если этими самыми плавниками схлопотать по ушам — мало не покажется. После долгих мучений мне удалось найти оптимальный вариант борьбы с ними: подпускаете поближе, потом обходите с тыла и стреляете в затылок. Очень практично.

◆ Злобные мутанты, оказывается, не всегда такие уж злобные, и отнюдь не все они лелеют мысль распотрошить вас из крупнокалиберного оружия. При известной сноровке вы сможете даже заполучить кое-кого из них в свою команду. Да и бороться с ними не всегда выгодно, особенно с точки зрения общественного мнения. В шахтерском городке Сломанные Холмы, например, вас будут склонять к искоренению мутантской агрессии. Не верьте, это провокация, они хорошие. Но и расслабляться не стоит.

◆ Встретятся вам и некоторые знакомцы по первой части игры. Например, Гарольд, старая жертва ядерной войны, знакомая еще с предком Избранного — с великим Жителем Убежища. Постарел, бедолага, аж кусты на голове выросли, но еще держится, даже целую общину себе подобных возглавил. И даже Танди, запомнившаяся нам совсем молодой, когда выручали ее из грязных лап рейдеров, еще жива. Ведь пятьдесят лет — не такой уж большой срок. Зато теперь она президент Новой Калифорнийской Республики и управляет ею, руководствуясь самыми демократическими принципами.

◆ Появилось большое разнообразие противников. Например, отребье человеческое — это уже не просто штампованные бандиты. Теперь они разделяются на работорговцев, грабителей, хайвейменов, муншайнеров, бутлегеров и рейдеров. Каждое незаконное вооруженное формирование имеет свои особенности в вооружении, тактике боя и жутко не любит всех остальных «работников ножа и кастета». Скорпионы теперь тоже не только гигантские, есть еще маленькие и средние, но менее ядовитыми они от этого не стали. Ну и, конечно, уцелевшие остатки армии Мастера, которые все еще бродят по долинам и по взгорьям. В общем, количество и разнообразие врагов может удовлетворить любого самого предвзятого ценителя.

окончании лингвистического вуза, это вовсе не значит, что с пониманием в игре у вас все будет в порядке. Язык, на котором общаются герои игры, настолько насыщен вульгаризмами, фразеологизмами, жаргонизмами и прочими «измами», что даже у самого искушенного лингвиста волосы на голове дыбом встанут. Некоторые персонажи умудряются даже в титрах звучать с акцентом, от которого у матерого пуэрториканца уши свернутся в трубочки и завянут в три секунды. Добрый американский сленг звучит через каждое слово. Поэтому разработчиками наравне с переключателем «кровавости» в настройки был включен и переключатель «этики языка». Если претят тебе всякие выраженьица, которые в Штатах-то услышишь далеко не в каждом негритянском квартале глубокой ночью, щелкни выключателем и чистота английской речи тебе обеспечена. Но, честно говоря, для полноты ощущений лучше плюнуть на всякие правила поведения и повернуть оба переключателя до отказа. Чем, в конце концов, игра хуже любого американского боевика, которые в огромном количестве заполонили наши экраны. Российского человека матерным словцом и лужами крови не испугаешь.

Final cut

Появление Falout в 1997 году громом ударило по мозгам игроманов. Такого на экранах мониторов нашим избалованным любителям компьютерных развлечений видеть еще не приходилось. Качество, совмещенное с тонким юмором и здоровым цинизмом, проложило игре путь к успеху. Когда разработчики объявили, что вторая часть появится уже в конце этого года, мало кто им поверил. Мы уже имеем опыт и не верим обещаниям заморских друзей. Но... не обманули на этот раз. Наступила осень, отцвела капуста, и на плоскости экрана вновь возникло чувство. Чувство гордости за достижения хоть и не отечественной, но мировой компьютерной игровой индустрии. И пусть говорят, что эта империалистическая зараза развращает нашу здоровую молодежь. Если вместо того, чтобы пить дешевый портвейн (где бы сейчас такой найти?) по подъездам и бить лица запоздалым прохожим, наша молодежь проводит все свое свободное время перед экранами мониторов, то я за такую заразу. Больше заразы, хорошей и разной, уважаемые империалисты. Хай живе Fallout 2, 3, 4 и так далее по порядку номеров. (С огромным энтузиазмом присоединяюсь. — *Прим. отв. ред.*).





Нет, это не ночной потрошитель Джейсон. Это местный лекарь — образованная и высокодуховная личность. И вовсе не обязательно бить его по голове.



Вот тут я попал. Написано же: «Не укради...» Этим парням прокуратура не к чему, а адвокаты здесь давно повывелись.



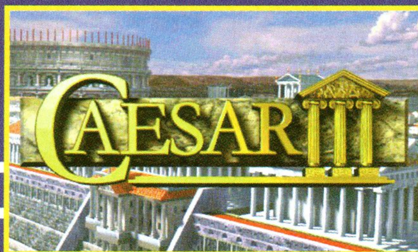
Фи, придурки. Куда они лезут со своими ножичками. У меня уже плазменная винтовочка имеется, хрусть и напополам. Да и броня, хе-хе, та сама, с заставочки.



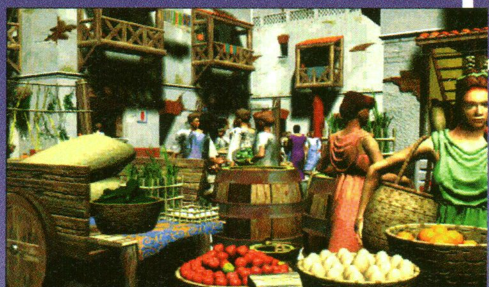
Первый друг, товарищ и брат. Полный шиз с множественными поражениями психики. Зовут этого парня Сулик. А я предпочитаю называть его Аявриком. Тем более, что местная собака на место любимчика никак не годится. Трусовата она. Нефункциональна.

АВЕ, КЕСАРЬ!

Василий Соболев









Caesar III

Паспорт

Жанр:	экономическая стратегия
Разработчик:	Sierra Studios
Издатель:	Sierra
Системные требования:	
ОС:	Win95/98
процессор:	P 90 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x
Video:	SVGA 1Мбайт

Глубокоуважаемый господин Ректус! Пишу вам с надеждой, что вы по-прежнему остаетесь одним из поклонников таланта моей дорогой сестры и все еще являетесь одним из приближенных нашего Цезаря. Ведь время так скоротечно и изменчиво. Не так давно я был всего лишь гражданином Великого Рима, одним из многих, песчинкой, затерявшейся на берегу моря. Благодаря вашей милостивой заботе, Цезарь обратил на меня свое солнцеподобное внимание. И вот я поднят морской волной на недостижимую, казалось бы, высоту. Наш великий правитель поручил именно мне создать на далеком берегу среди многочисленных вражеских племен оплот Империи. Честное слово, я не просил о столь огромной милости. Для меня вполне сошла бы небольшая должность придворного писаря или виночерпия (особенно второе). И вот теперь я заброшен могучей судьбой на дикий берег, где, скорее всего, мне предстоит провести долгие и долгие годы. Надеюсь могущественные боги и наш Цезарь не оставят своего нижайшего слугу своим вниманием и заботой. Если будет оказия, передайте моей семье пожелания здоровья и благополучия. И, уважаемый господин Ректус, позаботьтесь о моей прекрасной сестре, поскольку чует сердце, нам вряд ли предстоит увидеться.

Оставаясь с глубочайшим к вам уважением,
Мунлий Тицус, наместник Цезаря в Ольвии.

Именно такие письмена должны были обнаружить археологи, копаясь в развалинах Древнего Рима. Это теперь он стал столицей небольшого европейского государства под названием Италия, а когда-то это был центр, даже нет, это был ЦЕНТР могущественной Империи, протянувшей свои щупальца на все стороны света и захватившей ими (щупальцами, естественно) всего, что плохо лежало, стояло или сидело. Причем без исключений. С берегов Африки, с территории нынешней Франции, Испании, Греции широким потоком двигались груженые караваны, шли корабли. Каждая провинция подчистую вырабатывала свои ресурсы, чтобы прокормить великого нахлебника. Ну а тем, кто был не согласен с такой постановкой вопроса, предстояло встретиться с бронированным кулаком Империи — знаменитыми римскими легионами. И пусть варвары молились своим богам, пусть сотнями и тысячами вырезали в набегах римских граждан, у них была только одна судьба — окончить свою жизнь или в рабском труде, или на веслах трирем и гладиаторских аренах. И все это во благо процветания Великого Рима, для удовлетворения его граждан. А что делать — судьба такая. Лишь через долгие десятилетия, залитые кровью и потом многих и многих, по счастливой случайности некоторым племенам удалось объединиться и разгромить колосса. Пусть историки кричат о том, что колосс оказался на



Правда, знакомо? Во что же это я играю? В «Цезаря»? В какого по счету? Не в первого, хотя и похоже. Не во второго, хотя и очень похоже. Видать, в третьего.



Вот ведь жили древние римляне. Арены, колизеи и т. п. И никаких трущоб. Знай себе живи. И нахваливай строителя-правителя-кормильца. Меня то есть.



Плотность населения зависит от плотности расселения. И здесь, в свою очередь, все зависит от вас. Как обустроите, так и воздастся.

глиняных ногах (это, конечно, было сказано о Персии, но сама мысль достаточно примечательна. — *Прим. отв. ред.*), пусть теоретики марксизма-ленинизма распинаются о важнейшей роли пролетариата в мировой истории и невозможности существования государств, основанных на рабовладении. Мы то с вами знаем, что все дело в плохом управлении. Ведь рыба, как известно, гниет с головы, а уж никак не с рук или ног. Если бы во главе каждой провинции стоял не случайно, монаршей милостью и интригами приближенных, избранный управитель, а настоящий хозяин, то орды всяких там бриттов и тому подобных дикарей так и остались бы лежать у порогов Империи. И не было бы сейчас в мире сотен больших и малых государств, а только одна «большая и дружная семья» под чутким имперским руководством. А что касается рабовладельчества... Так кто вам сказал, что его уже нет (ах, как это верно... — *Прим. отв. ред.*)?

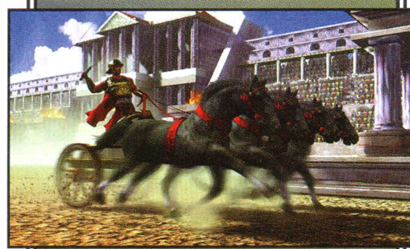
Строителям общественных формаций

Совсем неудивительно, что игра Caesar 3 оказалась в хитах сезона. Такая судьба была уготована ей предшественниками, прогремевшими пусть не сильно, зато широко, и нанесшими обширные повреждения игроманским кошелькам. Популярность игры, можно сказать, шла по нарастающей. Первого «Цезаря» сейчас вряд ли кто помнит, за исключением фанатичных любителей жанра, к которым, кстати, я себя не отношу. Ну как-то не по себе мне от того, что приходится управлять тысячами человеческих жизней, двигать сотни технических устройств или перемещать миллиардные суммы с одного счета на другие. «Ничего я не понимаю в этих панковских тусовках», — как ответил один из любителей такого рода развлечений Золотой Рыбке. Но оставим эту сферу за явной ненадобностью.

В свое время мне пришлось потратить некоторое количество времени и нервов, пытаясь разобраться со вторым «Цезарем». Впечатление, знаете ли, осталось двоякое. Вроде и ничего игра, на уровне, и все же есть в ней что-то такое, от чего второй раз играть уже не хочется. Приземленность какая-то. Ну никакого полета фантазии и творческого разнообразия. В сущности, разработчиков тоже можно понять. Откуда у «настоящего строителя Империи» разнообразие возьмется? Построил один город — переходи к следующему. И так до тех пор, пока не победит мировая революция (мировой сионизм, мировой капитал — нужное подчеркнуть). Думаю, что и чиновникам Древнего Рима приходилось не слаще. Тем более что административным взысканием или преждевременной отправкой на пенсию там было не отделаться. И в рабы продать могли или распять при большом стечении народа. Уж чего-чего, а опыта в экзекуциях римлянам было не занимать. Алгоритм игры был прост, как кирзовый сапог, — проводишь дорогу, «сажаешь» дома для жителей, а вокруг строишь административные здания. Или наоборот. Главное, чтобы территориальность не нарушалась, чтобы все дома были охвачены благами цивилизации. Ну а дальше — как повезет. Торгуешь, воюешь, просто над

Что нам стоит дом построить

◆ Итак, что же представляет собой третий «Цезарь»? Нет, нет, жанр игры не изменился, это все та же военно-экономическая стратегия реального времени. Только теперь более экономическая, нежели военная. Но об этом после. А сейчас поговорим о том, что «хорошего-нового» стало в экономической части игры. Строить придется, и придется много. Самая первая «засада» в игре – дороги. Если вы не соедините размеченный под жилье квартал с главной дорогой, ведущей в Империю, – грош цена вашим архитектурным талантам. Ни один переселенец не заглянет. Если же протянуть тоненькую, как нить, дорожку, то попрут таким валом, что хоть плотину ставь. А вот дальше придется мышкой шевелить быстрее, чем мозгами.



◆ Как показывает статистика, у некоторого количества людей, собранных вместе, сразу возникают разнообразные желания, требующие немедленного удовлетворения (можно подумать, что если личность одна, то у нее и желаний нет никаких). Причем на Руси все больше выпить, да подраться. Или в обратном порядке. Но Древний Рим это вам даже не Древняя Русь, а потому первое желание, которое возникнет у ваших подопечных, – работать (нам бы таких) (и нам! – *Прим. отв. ред.*). Если тут же не удовлетворить эту непонятную прихоть, то они теми же ударными темпами начнут разбегаться. Но разработчики и тут приготовили игрокам задачку. Далеко не все здания производственного цикла стоит строить рядом с жильем. Вряд ли кому понравиться жить рядом с атомной электростанцией. Это только у нас никого не спрашивают, а вот римляне – люди привередливые и район, их почему-то не устраивающий, заселять не будут. В то же время, построить рабочую зону слишком далеко от места жительства – значит остаться без пролетариата. Не любят они далеко ходить, только очень сильно это скрывают. Как посмотришь на разгуливающего по дороге укротителя львов с его питомцем, так сомнения сразу появляются, учитывая, что дорога эта от города весьма далеко. И чего он туда поперся – пропитание искать?

местными жителями издеваешься. Самое главное — учет. Прямо по заветам и догмам (в самом хорошем смысле этого слова) .

Что нам стоит дом построить

◆ Конечно, как и во второй части игры, все административные здания, включая колодцы, имеют свой радиус действия. Но зависит он отнюдь не от установленных разработчиками параметров, а оттого, сколько народа у вас там работает, сколько перекрестков в городе и куда ваши служащие в конце концов забредут. Непонятно? Какая досада. А все в общем-то просто. Чем больше перекрестков в вашем городе, тем больше возможностей у его жителей выбрать дорогу по своему усмотрению. Идеальный вариант — это когда перекрестков нет. К сожалению, в реальности так не получается, ведь не выстроишь же весь город на одной прямой. Оценят это, пожалуй, только варвары. Так им нападать легче будет. Соответственно, чтобы каждый горожанин получил свою долю прогресса, нужно строить зданий как можно больше. Иначе случайно получится, что ваш префект или инженер не заглянет в какой-нибудь уголок, и там сразу начнутся стихийные бедствия вроде пожаров или усталости конструкций. Ну а если туда не доберется ваш налоговый инспектор, то сами понимаете.



◆ Расхаживающие по городу мелкие человечки — это не просто «ценный мех», но и разносчики разнообразных благ. Недаром они отличаются цветом и покроем одежды, переносимыми инструментами, а иногда — даже полом. Каждый из них представляет определенную профессию, будь то брадобрей или торговец. Не дойдет торговец от рынка до домов, значит, есть там нечего будет. А если детишки из школы до дому не добегают — это не маньяк там по дороге засел, просто уровень образования в вашем городе слишком мал.

Третья часть развития Империи в первый момент меня несколько ошеломила. По старой привычке я расставил в местах вероятного возмущения масс префектуры, провел воду (чуть не добавил газ), расставил дома и сел ждать прибытку. А вот и нет. Иммигранты, конечно, появились, понаставили палаток, покрутились туда-сюда, да и повалили скопом вон из города. Впору заслоны ОМОНовские ставить. И лишь на пятый или шестой раз я сообразил, что старый алгоритм сюда не очень-то и подходит. Ну разве что так, в качестве учебного пособия, толку от которого в реальной жизни, как известно, что от резинового червяка на удочке в загрязненном химическими отходами озере. Сколько ни забрасывай — не клюет. Система другая, что ж поделаешь. Пришлось переучиваться. И вот теперь, через неделю почти непрерывной игры, я могу с уверенностью сказать, что «люди меня полюбили». Причем не только граждане, но и сам Цезарь не единожды благоволение высказывал. Чего и вам желаю.

Государство — это учет

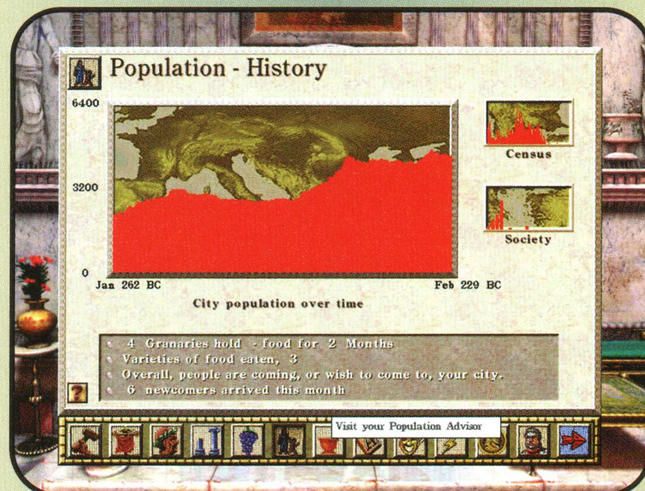
Учет и еще раз учет. С учетом в третьем «Цезаре», как и в настоящей Римской Империи, все в порядке. Есть даже целое окно, в котором разнообразные советники не только отчитываются в достижениях вверенного вам контингента, но и дают иногда полезные советы. Упал, например, уровень культуры, что делать? Что делать, что делать, сухари сушить! Школы строить надо, да побольше. Или библиотеки. Или академии. Кстати, воздействуют эти учебные заведения вовсе не на все население оптом, а на определенное количество, которое можно опять же узнать у советников. И так во всех областях государственной жизни. Тут тебе и контроль за торговлей, и учет финансов, рождаемости, смертности и миграции. Отдельный советник имеется даже для контактов с императором. Представитель президента в регионе, так сказать.

Очень полезен учет рабочей силы. Кстати, жители города работают далеко не все. Какой-то неизвестный процент населения становится гражданами, а граждане, как известно из истории, работать не любят и не желают. За них трудятся оставшиеся, плебс, так сказать. И еще одна досада: вы не можете направить на определенные работы определенное количество человек. Можно только расставлять приоритеты, а компьютер уже сам решит, как распределить человеческие ресурсы.

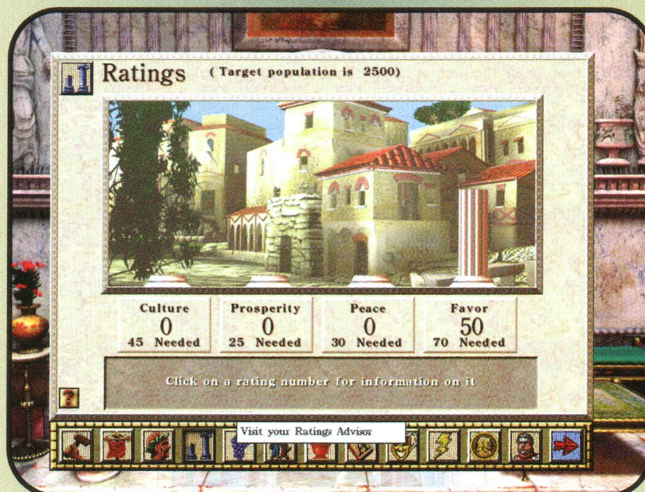
Каждый следующий уровень вы не начинаете на пустом месте. То есть место-то, конечно, пустое, если не считать имперской тропинки. Но зато вы сохраняете не только средства, заработанные тяжким трудом в предыдущей провинции, но и собственные сбережения, которые по своему усмотрению можете передать городу или отправить императору в качестве взятки. Причем взятки, правда, в особо крупных размерах, даются «борзыми щенками», то есть рабами, гепардами и прочей живностью.



Буковки, циферки, статистика... Ненавижу! ... но забавно.



Экран для демографов и любителей истории.



Доска моих достижений. В некоторых случаях достойна любования.

Читали разработчики классиков, читали. С зарплатой, кстати, вопрос совершенно неясен. При прохождении каждого уровня император присваивает вам очередное звание, в соответствии с которым вы и получаете денежное довольствие. Но в то же время вы можете самовольно повысить себе зарплату вплоть до цезарской, и ничего вам за это не будет. Ни коня,

ни шашки, поскольку деньги в городской казне закончатся очень быстро. Зарплату-то вам не одному платить приходится, еще целая толпа чиновников в очереди к кассе стоит. А задерживать нельзя, это вам не демократическая экономика постсоветского масштаба. Тут такая кнопка не предусмотрена. И банков, через которые можно деньги крутить, тоже нет. Зато можно повышать налоги и снижать зарплаты. Тоже дело полезное. До поры до времени.

Божественное вдохновение

Знаете анекдот про священника, который в самолете все коньяк хлестал, а как десять тысяч набрали, сразу отказался, потому как «к начальству близко». Здесь отношения с богами строятся примерно по тому же принципу. Им, бессмертным, совершенно все равно, что творится на подотчетной территории. У них свои забавы. Но упаси вас господь обидеть когонибудь из могущественной пятерки. Они же, как дети, чуть что, сразу в драку. Кстати, одними из первых в новом городе нужно строить храмы. Иначе беды не миновать. Каждый из богов отвечает за свой участок и насолить в отведенных ему пределах может весьма и весьма сильно. Конечно, если вы ведете торговлю только сухопутным путем, то вполне можете забыть про существование Посейдона. Но если потом вышли в море, лежать вашим кораблям на дне, да и не только вашим, вряд ли торговцы рискнут приплыть снова после нескольких «несчастных случаев». Церера запросто может раз за разом лишать вас урожаев, Меркурий — устраивать периодические грабежи складов и рынков, Марс — натравливать местных жителей. Ну а Венера, она... сами понимаете, за весьма тонкий участок человеческих взаимоотношений отвечает. Зато довольные боги иногда могут даже помочь. Например, Марс однажды одним махом испепелил группу воинствующих дикарей, натравив на них духа-защитника. Хорошо еще, что разработчики ограничились только пятью богами, ведь известно, что римский пантеон насчитывал их несколько сотен. Вот было бы весело.



Эх, дороги... Ни пыли, ни тумана. Трамваи здесь не ходят...



Все начинается с них. Говорят, по такому принципу строилась трасса Москва — Санкт-Петербург. Провел Николай I линию по линейке, да вот незадача — на пути угол — палец попал. Получилась выемка. Вот и пролегла железная дорога — прямая как стрела. Но с выемкой в самом неожиданном месте...

На Бога надейся, а император ближе

Заботясь об отношениях с богами, не стоит забывать и о более реально и близкой величине. Даже если вы проживаете в самой отдаленной провинции, это вовсе не значит, что до Рима — как до луны. Такие заблуждения вредны. Во первых, отношение к вам императора — один из основных критериев, по которым определяется возможность окончания игры. Во вторых, от него можно в трудную минуту получить безвозмездную финансовую поддержку. Правда, только один раз, поскольку в следующий раз деньги придется возвращать. Хорошо еще счетчик не включают. Если же кредит вовремя вернуть не удастся, готовьтесь к самому худшему. Представитель императора передаст, что вы арестованы монаршей волей. Жаль только, что нельзя умыкнуть городскую казну и убежать с нею куда-нибудь на Канары. Так что вряд ли эта игра будет интересна воротилам современного государственного бизнеса. Конечно, «под белы руки» вас по экрану не проведу, можно еще пожить в свое удовольствие, пожиная плоды кредита. Но потом на горизонте замаячит возмездие в виде нескольких римских легионов, с которыми ваше жалкое городское ополчение, сколь бы не было оно могуче и вдохновлено Марсом, сделать ничего не сможет. Вот тут и конец провинции. Не ясно только, какую выгоду от этого, кроме назидательного примера другим растратчикам, получит сам Солнцеподобный.

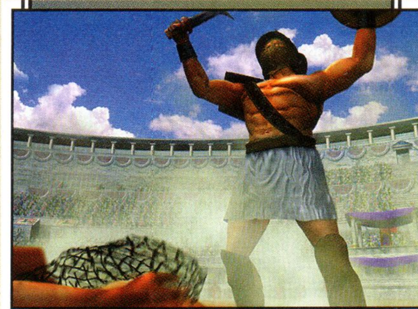
Война и мир

Как говорил кто-то из классиков, война — это нормальное состояние государства. В третьем «Цезаре» вы всегда можете выбрать место и способ приложения усилий: работать в мирной внутренней провинции, постепенно становясь финансовым магнатом, или отправиться на передние рубежи Империи, причем с явно не миротворческой миссией.

К сожалению, боевые действия в игре страдают некоторой однобокостью. Вторая часть в этом смысле была куда шире, наглядней и интереснее. Так, например, у вас есть всего два вида войск: меченосцы и метатели дротиков, из которых вы можете составить три легиона, и два вида оборонительных сооружений: стены, с которых охрана мечет дротики в беснующихся у подножия дикарей, и башни с установленными на них баллистами. Вот только стены помогают мало. Это скорее способ оттягивания времени, чтобы успеть вывести на исходные рубежи боевые части. К тому же войска совершенно не желают проходить через всевозможные препятствия вроде гор, лесов, рек и водопроводов. Если, конечно, вы не догадались провести через них тропинку. Зато по равнине двигаются со скоростью и мощью танкового батальона. Им бы еще и бою эту мощь. И вообще, где боевые колесницы, не менее боевые слоны, лучники, конница? Боевой режим в игре разработчиками явно упущен. Все, что можно сделать с вверенными вам войсками, — это поменять три-четыре варианта построения (причем ни один не дает какого-либо тактического преимущества), да кликнуть мышкой, от-

Что нам стоит дом построить

◆ Но не стоит слишком увлекаться строительством. В игре все взаимосвязано. Если вы построите слишком много административных зданий, то вам не хватит рабочих рук. Если слишком много домов, то может не хватить денег, чтобы обеспечить всех жителей работой. Это вам не второй «Цезарь», где можно строить сколько хочешь и где хочешь, лишь бы деньги были. Кстати, место тоже следует экономить. Его на картах не всегда много и расходовать просто так жизненное пространство не стоит. Потомки вам этого не простят. Вот понадобится вам расселить в городе тысяч пять граждан, тогда по другому запоете.



◆ Между прочим, помимо полезных административных зданий, в игре есть и совершенно бесполезные сооружения. Это вам не чудеса света в Civilization. Они хоть какую-то пользу приносили. А тут налицо самое откровенное использование служебного положения. Берете вы, например, и на средства городского бюджета строите себе дворец. Или в каждом сквере ставите статую себе любимому. Хоть и никакой пользы, а приятно. Вот только место и деньги съедает изрядно.



правляя в атаку или в лагерь. Да и то, приходится каждого легионера курсором в спину подталкивать, чтобы мимо врага не промахнулся.

Все боевые действия ограничиваются городскими пределами. При всем желании вам не удастся вывести свои войска за территорию города, чтобы принудить, скажем, соседей снизить цены на экспорт мебели. Конечно, император может приказать вам помочь какой-нибудь провинции справиться с местными варварами, тогда и отправите... Вот только мне такое приглашение ни разу не приходило.

Очень назидателен процесс создания войск. На ваших рудных шахтах добывают металл, который отвозят в оружейные мастерские. Там кузнецы день и ночь трудятся над созданием всех возможных видов вооружения (интересно, дротики и щиты они тоже из железа делают?). Из мастерских оружие доставляется на склады. Со складов его забирают в казармы, где тренируют солдат. Но настоящим легионером ваш новобранец может стать, только пройдя через военную академию. Жаль, численность армии сильно сокращена. Вот, помню, по втором «Цезаре» вполне можно было призвать «под ружье» все население города и «гневом народным» обрушиться на захватчиков. Или вообще встретить их еще на подходах к родному селению и разнести в пух и прах.

Торговля — двигатель прогресса

Бизнес — основа мироздания. Чтобы хоть как-то выжить в третьем «Цезаре», вам придется запустить торговый механизм в полную силу. Если присмотреться внимательно, то именно торговля и есть главный способ выиграть игру. Ведь запас денег, даже при помощи императора, совсем не бесконечен. Я бы даже сказал «очень конечен». Что нужно, чтобы торговать с пользой для себя и для дела? Во-первых, товары. Несмотря на известное изречение, далеко не все продается и совсем не все покупается. Вам доступны всего лишь некоторые товары, интересующие потенциальных покупателей. Это могут быть продукты питания, сырье или изделия местных мастерских. Для их получения нужно строить шахты, карьеры, фермы, мастерские. Потом набирать работников, которым потребуются дома и вся остальная административная номенклатура.

Во-вторых, нужны места, где все это будет продаваться. Если вам крупно повезло, то вы можете торговать только с соседними городами, обслуживая караваны осликов. Для этого достаточно иметь несколько складов, один из которых, наиболее близкий к имперской дороге, будет выполнять функции торгового центра. Если же судьба и воля императора забросили вас на остров, то придется раскошелиться на портовые сооружения со всеми вытекающими последствиями. Ко всему прочему не каждое доступное вам водное пространство имеет выход к морю. Иногда придется и поискать ровный кусочек берега, куда можно приткнуть здание порта. Как и склады, порт также требует некоторое количество рабочих рук, а также ног, поскольку товары для заезжих купцов вашим грузчикам придется таскать на своих тележках. Приплывшему купцу не дашь адрес склада, где есть нужный ему товар. Кто платит деньги, тот и заказывает музыку.

И самое главное, вам потребуются покупатели. Рекламы в игре нет, и узнать, чем торгует ваш город, соседи могут только от вас. А это тоже денег стоит. Хоть вы сами не ездите по соседним городам (почему, интересно?), но платить за открытие нового торгового маршрута все равно придется. Такова правда жизни. А стоит это куда дороже, чем большинство городских зданий.

Но, помимо продажи собственных товаров, вам придется кое-что и закупать у соседей. Например, жители какого-нибудь богатого квартала могут отказаться развиваться, если на их рынке не появится мебель или керамика. Ну нет в окрестностях глины, из чего им посуду делать. И нет чтобы удовлетвориться железной утварью, приходится импортировать глиняную. И выкладывать за нее свои кровные. Ведь, как это не обидно, сами горожане ни за что не платят. Считают, наверно, что налогов хватит на все. Наивные. Потому и сидят без посуды. Да я лучше еще один бедный квартал построю, лишь бы не идти на поводу у толстосумов, хоть это и накладно.

Эпитафия

В общем, игра получилась несколько странной. Несомненно, присутствуют все признаки добротно сделанного хита: буйство графики и красок, полная анимация всех процессов жизнедеятельности, начиная от праздно и непраздно шатающихся по городу прохожих до стада баранов, неизвестно зачем носящихся из одного конца карты в другой. Глубоко просчитанные взаимосвязи, тотальный учет и возможность управления жизнедеятельностью горожан. Злобные захватчики и добрый император вкупе с изменчивыми богами. Торговля и производство. Все на лицо. Игра внешне отличается от предшественницы, как бутерброд с красной икрой от бутерброда с чайной колбасой.

Но за внешней мишурой и экранным мельтешением прослеживается странная тенденция. Заметьте, это уже третья игра, сделанная компанией Impressions под крылышком Sierra. И посвящены все три — одному и тому же периоду развития человечества. В каждом случае изменения вносятся в графический движок, меняется степень анимации персонажей, слегка видоизменяется система управления и учета. На этом все. А это, как ни жаль, все больше количественные, а не качественные изменения. Да и вообще, что за любовь именно к одному периоду существования Древнего Рима? Почему бы каждую новую игру не посвящать другим историческим событиям этого региона. Например, коль уж первая сразу охватила «золотой век» Римской Империи, то вторую — посвятить самому основанию Рима до становления его «империей зла». А третью, коль уж так приспичило, развалу Империи и торжественному сожжению Рима варварами. А еще лучше выбрать отдельные фрагменты, вроде восстания Спартака, и попробовать сыграть на этом. Возникает ощущение, что разработчикам просто не охота возиться с новым сюжетом и «придумывать велосипед». А может, зря я на Impressions грешу? Это ведь их патрон Sierra знаменита таким отношением к игровому процессу. В общем, тайна, «сокрытая мраком». Но давайте не будем искать ответа на вечный русский вопрос «Кто виноват?», а решим «Что делать?». Насчет сушки сухарей я уже говорил, поэтому ответ ясен — играть, играть и еще раз играть. Этого нам никто не завещал, но мы и сами не прочь. Ведь игра не плохая, если не задумываться над тенденцией. И любители этого жанра наверняка найдут в ней куда больше положительных моментов, чем я.





Вот тут они и жили, древние римляне и иже с ними. Здесь, поначалу, все по-честному. Воспользуйтесь моментом и ознакомьтесь с исторической географией. Все изменения на карте зависят только от вас. Что вырастите, то и вырастет.



Славная фирма Лукас Артс. Игрушки делает. Разные такие, интересные, красивые, и, главное, почти всегда культовые. Даже если не самые популярные, каковое случается с Лукас Артсом нечасто. Культовость появляется либо оттого, что используется марка известных фильмов той же конторы («Звездных войн» преимущественно), либо оттого, что сама игра того стоит. На марке всякий дурак может раскрутиться, это недолго. Значительно сложнее и почетнее сделать уникальную игрушку, чье название станет нарицательным. И Лукас Артсу это удается из раза в раз, чего нельзя сказать о большинстве других фирм. Вспомните «Лум», вспомните «Остров обезьян», вспомните Day of the Tentacle да и «Фул Тхроттел» тот же. А это почти все, что делала фирма на квестовом поприще... И вот новая игрушка с претензией на культовость и нарицательность — Grim Fandango.

Игра эта про смерть и загробный мир. Лукас Артсу вообще явно нравится тема того света, вспомните Afterlife, стратегию а-ля СимСити, где надо было строить адские или райские facilities. На сей раз строить ничего не надо, надо бродить со складной косой по загробному миру и решать традиционные квестовые задачи. Автор игрушки — Тим Шеффер, ответственный за Day of the Tentacle и Full Throttle. Сочетание великого дизайнера, великой фирмы и сюжета с задатком на культовость обеспечили игре первые места во всех доступных хит-парадах задолго до ее появления на свет. Вообще, на мой взгляд, это нечестно. Хотя Grim Fandango, безусловно, одна из лучших игр этого года и имеет право быть хитом, абсолютно лучшей, объективно, она не является. Куча багов, недоделок, недоработок и пара гнилых совсем нешефферских паззлов изрядно портят от нее ощущение. Но кто будет обращать внимание на такие мелочи, когда игра по умолчанию является великой, лучшей и культовой? Никто.



Культовый танец мертвецов

Татьяна Снежная

Grim Fandango



В мире № 9

Итак, вы — главный герой, агент по доставке душ усопших в Девятый Подмир (Ninth Underworld) из просто того света, куда они попадают после смерти. Сюжет базируется на мексиканском фольклоре, утверждающем, что душа человека после смерти четыре года бродит по Земле Мертвых, прежде чем попадет в Землю Вечного Отдыха. Количество проблем этой души в Земле Мертвых прямо зависит от того, какую жизнь оная душа вела в Земле Живых. Грешники мучаются и напрягаются без конца, истинные праведники получают легкую прогулку на свежем воздухе прямо к райским вратам. Такова легенда. Шеффер, конечно, взяв ее за основу игры, не мог не простебаться. В его версии Земля Мертвых превратилась в точную копию мира живых с бюрократией, бандитами, убийствами (!), жуликами, взятками, большими городами, автомобилями и мафией, специализирующейся на эдаком перераспределении положенного. То есть богатые грешники за определенные деньги могут приобрести себе значительно более легкое, чем им положено, путешествие в Землю Вечного Спокойствия; в то время как те, кому оно полагается по праву, вынуждены терпеть неприятности, уготованные грешникам. Мафиозям понравилось жить в Земле Мертвых, и они никуда дальше двигать не собираются, вот и копят деньги и устраивают свои грязные дела.

Скромный труженик. Конфликт

Главный герой игры — Мэнни Калавера, агент Департамента Смерти, чья прямая обязанность — распределять путевки на тот (окончательный) свет в

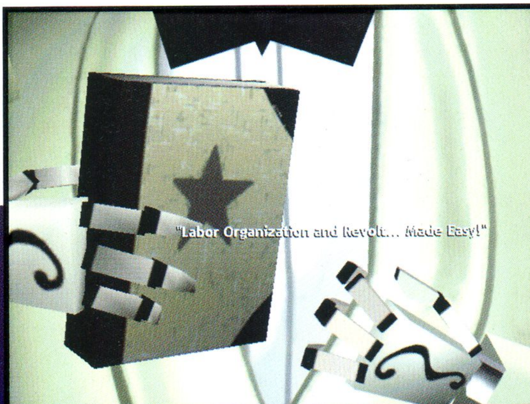
Паспорт

Жанр:	приключение
Разработчик:	Lucas Arts
Издатель:	Lucas Arts
Системные требования:	
ОС:	Win95/98
процессор:	P100 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x
Video:	SVGA 1Мбайт
	рекомендуется 3D-ускоритель

соответствии с заслугами. Он выезжает на автомобильчике в мир живых с косой и в черной робе, забирает души и потом на многосильном компьютере выясняет, какой путь к окончательному покою клиент заслуживает. Самые крутые и безгрешные могут сократить путь до четырех часов (вместо четырех лет), проехавшись с ветерком на железнодорожном экспрессе № 9. Мэнни оказался на такой работе потому, что из-за собственных грешков должен в Земле Мертвых отработать некую повинность, дабы получить право подозрение, что что-то тут нечисто. Коллега по работе Домино Харлей имеет кучи первосортных душ... В общем, путем разных хитрых махинаций под вашим руководством Мэнни умудряется заполучить себе душу исключительно безгрешной девушки, явно имеющей все права на № 9. Но чудо, компьютер не дает ей такого права. Девушка в горести отправляется на тот свет пешком, а Мэнни выгоняют с работы. Впрочем, ему этого и нужно:



Хитрое строение чулок позволяет придать форму достаточно худым ногам скелета.



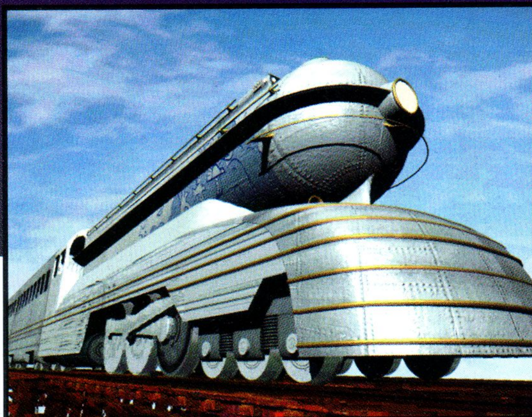
Мэнни не брезгует революционной литературой.



В Мире Мертвых тоже могут убить. Трупы покрываются густой, нехарактерной, даже для неживых людей, растительностью.



Романтическая сцена на борту извлеченного из-за Края Земли корабля.



Number 9... Number 9... Number 9...



Здраустуйте, дарагии тоуарышшы. Мэнни прибыл на Мавзолей.

двигать дальше. Соответственно, чтобы заработать себе зеленый свет на тот свет (извиняйте за каламбур), ему надо отправить туда перед собой как можно больше чистых душ, желательно на том самом девятом номере.

Но почему-то Мэнни достаются одни нехорошие дяденьки и тетеньки, при жизни немало грешившие и потому, в лучшем случае,имеющие право рассчитывать только на компас для облегчения пешего пути. С такими душами нашему герою предстоит сидеть в Земле Мертвых вечно, что ему совсем не нравится. И его начинает терзать он поставил перед собой цель: во что бы то ни стало безгрешницу найти и обеспечить ей правильный путь «туда».

За закавыристой завязкой следует не менее оригинальное содержание. Путешествие по Земле Мертвых полно всевозможными приключениями и сюжетными поворотами, многие из которых представляют собой эдакую недобрую критику порядков, которые можно наблюдать в Земле Живых. У мертвецов есть революционеры, профсоюзы, бюрократы, купленая полиция, клубы графоманов, безработица, рулетки и масса всего прочего не менее интересного. Преследуя свою безгрешную подругу, Мэнни попутно делает всякие дела. Так как все события разворачиваются в течение четырех лет (игра делится на четыре этапа, между которыми имеются годовые перерывы), то он успевает в каждом месте, где задерживается, сколотить небольшое состояние и вообще продемонстрировать недюжие способности к бизнесу (видимо, оттуда у него и проблемы с тем светом...).

Не Репин, но забавно

Графическая игра, несомненно, выиграла. Хотя в Grim Fandango и нет того безумного количества всевозможных ракурсов (из которых необходимыми была максимум половина), как в Alone in the Dark, и вам не удастся пронаблюдать происходящее из-под ног Мэнни или из-за его ушей, тем не менее подборка мест, откуда вы должны наблюдать за происходящим, радует, а их ограниченное количество избавляет вас от неудобных точек обзора, каковых в Alone было полно.

Вообще графика в Grim Fandango необычайно высокого качества. Тут говорить ничего не надо, все видно по картинкам. Тем непонятнее наличие большого количества странных и ненужных технических багов, которые портят ощущение не только от самой игры, но и от ее оформления. Ну, например, она с загадочной настойчивостью норовит скорректировать гамма-настройки у 3Dfx'а, в результате чего фоновые картинки становятся явно пересвечены. Справиться с этим можно только на уровне коррекции самой карты из

ее собственных утилит (причем, если при ней нет возможности сохранять настройки под конкретные приложения, остальные игрушки будут смотреться чересчур темно). Из-за того, что некоторые графические эффекты на фоновых картинках (например, волны на воде) грузятся с CD, откуда одновременно с тем пытается грузиться музыка, нещадно тормозит и то, и другое (музыка в меньшей степени). Сцены грузятся по мере движения вперед все дольше и дольше. Вообще, чем дальше вы проходите Grim Fandango, тем больше она тормозит. Наконец, есть пара мест, где из-за нового интерфейса можно основательно застрять (например, не иметь возможности попасть в дверь).

Про «это»

Исключительно высокохудожественный сюжет игры еще не дает ей права быть абсолютным хитом. Ради изысканного сюжета можно книжку почитать или, на худой конец, в кино сходить. В играх как-то далеко не на последнем месте находится, собственно, сама игра. А потому пора перейти к ней, родимой.

Начать стоит с того, что без солюшна Grim Fandango пройти практически невозможно. Вернее, пройти так, чтобы получить удовольствие. В ней есть как минимум две задачки, которые решаются совершенно неявным и, мало того, необъяснимым способом. Одна из них: в один прекрасный момент вам надо купить пистолет. За него торговец просит ценность. Ценностью на поверку являются шелковые чулки. Это в принципе можно выяснить у торговца, правда, в очень неоднозначной форме. Но чтобы получить чулки, вам надо заставить ту самую добрую душу, вынужденно работающую секретаршей, промазать при стряхивании пепла мимо пепельницы, тем самым испортив собственные чулки. Она их снимает и бросает в ведро, вы их берете и покупаете пушку.

Казалось бы, интересно, если не учитывать того, например, что Мэнни курит сам (извлекая сигареты неизвестно откуда) и потому, строго говоря, мог бы и сам стряхнуть пепел подруге на штанишки. Мало того, своим поведением он ничуть не дает понять, что вообще стоит убрать пепельницу от подруги. Затянувшись, он придвигает ее к себе, стряхивает и отодвигает обратно; подруга не замечает и — хрясть! — пропали чулки. Но почему бы Мэнни просто не подержать пепельницу в стороне намеренно? Надо методом тыка пытаться подгадать, чтобы подруга стряхивала пепел в тот момент, когда сосуд перемещен. Наконец, поскольку старого доброго look в Grim Fandango нет, то вообще обратить внимание на чулки на ногах подруги весьма проблематично (ну, это кому как. — *Прим отв. ред.*) (учитывая, что вы не знаете, что именно нужно торговцу). Они, кстати, остаются на месте (если судить по картинке) и после снятия.

Судите сами: учитывая, что даже после прочтения солюшна с пепельницей приходится играть раз десять, прежде чем получится то, что нужно, есть ли реальная возможность добиться нужного результата собственным умом? Нет. Только если повезет, попасть с первого раза.

Вообще это в большей, пожалуй, степени проблема не самой игры (хотя есть и просто игровые заморочки типа странной борьбы с огненными зверями), а ее интерфейса. Отсутствие мыши в Grim Fandango сказывается не самым хорошим образом. Раньше у вас не было бы проблем с обнаружением ценности тех же чулок. А теперь...

Впрочем, исключительное качество и увлекательность сюжета заставляют закрывать глаза на мелкие игровые недостатки. И тем не менее не могу отметить, что, на мой старквестоманский взгляд, тот же, пусть и примитивный, Nightlong значительно лучше справляется с задачей быть хорошим и логичным приключением, игрой компьютерной, нежели Fandango. Пусть у Nightlong и примитивный сюжет, но его прохождение доставляет удовольствие от самого мозгового процесса; если бы в Grim Fandango не было прекрасной сюжетной линии, оставшаяся игровая часть тянула бы максимум на «четверочку».

С другой стороны, есть в Grim Fandango пара-тройка мест, которые приводят в безумный восторг именно квестовой логикой. Приводить их не хочу, дабы не портить ощущения от самой игры. Но они есть.

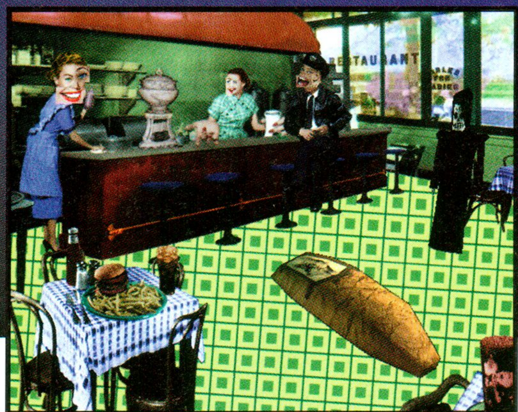
Дальние горизонты

Grim Fandango — одна из лучших игр уходящего года. Это факт. Пожалуй, если бы кто-то давал играм призы за сюжет, эта получила бы его не только на 1998-й год, но наверняка оказалась бы в первой тройке и вообще за всю историю игровой индустрии (вместе с как минимум еще одной игрой той же Lucas Arts). По Grim Fandango легко можно снять полнометражный художественный фильм, притом режиссеру ничего не придется высасывать из пальца, кино будет держаться не только на спецэффектах и не будет поражать тупостью сюжета, как в уже известных случаях деланья фильмов по играм. Все это очень ценно, конечно. Потому вдвойне непонятно, почему было ее не довести до ума, не исправить баги хотя бы. Уж не говоря о доводке некоторых паззлов, из-за которых сейчас, играя в Grim Fandango, никак не удается избавиться от ощущения, что лучше бы это был фильм (Оскара бы, думаю, за него дать могли, кстати. Как минимум сценаристу). И тем не менее Grim Fandango — ГОСТ. Новый ГОСТ компьютерных игр. Как ни странно, но даже в нынешнее время упадка адвенчурного жанра, да и вообще упадка творческого духа в компьютерных играх, планка качества все же поднята на новую высоту. Что радует. Будем ждать и смотреть, какие игрушки появятся дальше.





Сальвадор Лимонес — видный деятель мертвого подполья.



Работа Мэнни проходит в Земле Живых. Вот она какая жизнь, с точки зрения лишенных ее работников сферы обслуживания.



Главный враг и садист собственной персоной. С чемоданом денег, конечно.

Где же у него кнопка...

- В Grim Fandango Lucas Arts впервые отходит от своего традиционного квестового интерфейса (который в свое время, кстати, положил начало до сих пор используемому стандарту) с мышкой, look'ами, юзами и прочими командами. Мышка в Fandango вообще не используется. Вместо обычного квестового кликового интерфейса появился интерфейс а-ля Alone in the Dark с трехмерной фигурой главного героя и разными хитрыми ракурсами, с которых на него может смотреть камера. Герой же управляется кнопками курсора.
- Бродя по округам, Мэнни иногда поворачивает голову в направлении «активного» предмета. В этом случае вы можете посмотреть на него или поюзать; по сути своей поворачивание головы — альтернатива старой подсветке курсора или надписи в системной строке. Однако рассмотреть, в какой момент и в какую сторону Мэнни повернулся, да еще помнить про то, что он может одновременно смотреть на два предмета, достаточно непросто.

Компания Monolith (знакомая массам по игре Blood), насмотревшись японских мультсериалов (говорят, от них у людей глаза страдают гигантизмом, это страшная месть японцев за свои щелки), решила доказать всем, что тоже может работать в стиле japanimation. Прошло время, и вот в результате упорной и слаженной работы этой веселой компании на свет под шумные аплодисменты появилась SHOGO. Скажем прямо, постарались разработчики, закатав рукава, хотя, может, и не до упора.

Японский Монолит

Shogo

Алексей Балицкий

Паспорт

Жанр:	3D-Action
Разработчик:	Monolith Productions
Издатель:	Lucas Arts
Системные требования:	
ОС:	Win95/98
процессор:	P 100/166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
рекомендуется	Pentium II 3D-ускоритель

Смотрим!

Начинается все, конечно же, с заставки, где вы прослушаете песню в исполнении милого голоска под веселую ушераздирающую музычку (все больше японскую) на фоне кровавых и не только отрывков из игры. Мне очень понравилось! Просто шедевр! Плачьте, японцы!

Далее, естественно, меню, где вам предстоит сделать свой выбор. Советую: прежде, чем начать игру, покопайтесь в options, посмотрите, что там куда, настройте управление, чтобы сподручнее было делать игру. Если вы ветеран Quake, ставьте такие же клавиши, поскольку интерфейс практически идентичен, что само по себе приятно.

Теперь вы готовы узнать, что же в конце-то концов здесь происходит. Выбираем Single player. Далее не страдающие манией величия люди выбирают уровень сложности Normal, достаточно уверенные в своих силах жмут Hard, Madness выбирают полные психи. Молодцы Monolith, и о них позаботились! Об Easy не говорю, стыдно на нем играть. После этого начинается собственно игра.



Учебник истории

Вся заварушка происходит на планете Кронус, которая очень нужна мощной и влиятельной организации с загадочным названием UCA из-за уникальных минералов этой планеты. UCA организовала Добывающий Консорциум Кронуса (CMC) и принялась вовсю эксплуатировать богатства недр. В то же время некая террористическая организация Fallen («опущенные»?..), а точнее, ее лидер Gabriel считает, что планета должна принадлежать только ему. Для этого Fallen, имея своих людей в Консорциуме, убедили правительство CMC в возможности самостоятельного существования и независимости от UCA. Такая политика привела к революции на Кронусе, переросшей в гражданскую войну.

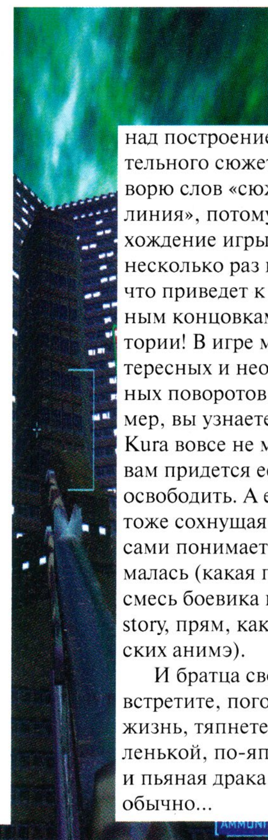
Итак, существуют два враждебных лагеря. Первый: люди, оставшиеся на стороне UCA. Второй: террористы и переметнувшиеся к ним солдаты. С этого момента вы входите в игру в роли Sanjuro Makabe — капитана дивизиона бронетанковых войск.

Sanjuro пребывал в вынужденном отпуске. Врачи местного психдиспансера поставили ему диагноз «Посттравматическое стрессовое расстройство», кое образовалось у славного воина после странного инцидента во время рейда на город Maritropa с заданием найти и обезвредить лидера террористов (того самого Gabriel). Рейд закончился тем, что его старший брат Toshiro Makabe, любимая девушка Kura Akkaraju, принимавшая участие в боевых действиях, и друг Baku Ogata пропали и считались погибшими. В ходе расследования этого происшествия и разговоров с Sanjuro выяснилось, что Kura была подстрелена... самим Sanjuro. Оказалось, что ее MCA (боевой робот) выглядел как вражеский (!), и он абсолютно не имел понятия, что в нем Kura — предмет его чистой и нежной любви. Вдобавок к этому брат Toshiro оказался злобным предателем, и сразу после того, как Sanjuro нежно разнес вдребезги MCA своей возлюбленной, этот Каин подло вырубил своего младшего братца. У нашего героя начинается, как сейчас модно выражаться, депресняк. Еще бы! Но не волнуйтесь, к моменту начала игры он (вы), пройдя полный курс реабилитации, будет(те) свеж как огурчик и полностью управляем, как зомби.

Ба, да тут у нас роман!

Авторы игры не зациклились на технической стороне своего создания и напрягли мозги и фантазию над построением увлекательного сюжета. Не говорю слов «сюжетная линия», потому что прохождение игры будет несколько раз ветвиться, что приведет к различным концовкам всей истории! В игре много интересных и неожиданных поворотов. Например, вы узнаете, что Kura вовсе не мертва, и вам придется ее найти и освободить. А ее сестра, тоже сохнущая по вам, сами понимаете... обломалась (какая приятная смесь боевика и love story, прям, как в японских анимэ).

И братца своего встретите, поговорите за жизнь, тяпнете по маленькой, по-японски, ну и пьяная драка, как обычно...



Taste the Difference!

◆ Большое отличие SHOGO от массы 3D-шутеров состоит в том, что воевать вы будете как в различных МСА (все те же боевые роботы), так и просто с оружием в руках.
Режим МСА :
МСА представляет собой биомеханическую громадину в виде человеческой фигуры, но это вовсе не MechWarrior, потому что управляется он так же, как обычный боец-человек, так же подвижен и не инерционен и оружие так же держит в руках. Это больше скафандр — мечта космодесантника. Использовать сразу несколько видов вооружения невозможно. А как здорово было бы послать привет вражескому поганцу массированным залпом из всего бортового вооружения!
Хотя враги и так быстро соглашаются развалиться, долго настаивать не приходится.

◆ У МСА два показателя «железного» здоровья — это уровень энергии (energy) и уровень брони (armor). Смерть наступает при снижении до нуля уровня энергии. Что может к этому привести? Естественно, во-первых, это старания ваших противников, стреляющих в вас из всего, что под руку попадется и что установлено на башнях. Во-вторых, если вы губите кого-то вплотную с самим собой, при взрыве этот кто-то обязательно всадит в вас часть своих обломков. В-третьих, это могут быть ваши же однополчане, случайно попавшие в вас или (они, кстати, любят это делать), профессионально подставившись под ваш огонь, возмущенно заваливающие вас своими бренными останками.
Помимо всяческой боевой техники вам будут попадаться обычные солдаты-камикадзе, имеющие немереное желание в вас попалить. Первый раз я сразу и не понял, кто ж это меня домогается, а когда увидел этих орлов, маленьких и несчастных, с каким-то извращенным удовольствием передавил всех до одного. Короче, пострадать можно от всего, что в вас летит и взрывается.

В общем, сюжет тянет на повесть, если не на роман. В некоторых местах игры вы будете действовать вместе с напарниками, сопровождать их, вести их в бой за правое дело и наставлять по мере возможности. Как приятно на пару завалить орду-другую супостатов. Жалко, нельзя хлопнуть друг друга по потной ладони после этого. Естественно, их гибель будет влиять на вашу и без того несладкую судьбу.

Сама игра разбита на фрагменты, в каждом из которых вам предстоит совершать разнообразные сюжетные действия. При загрузке каждого фрагмента вы увидите описание настоящей ситуации, событий и того, что вам потребуется делать дальше, а делать придется немало, трупов будут горы. В ходе операций с вами пообщаются различные персонажи, как-то: ваше начальство, друзья, помощники и люди из стана противника; кстати, потом вам придется самому решить, за кого вы, а кто для вас Неправедные-извращенцы-да-и-как-таких-Кронус-носит! Общение будет происходить как по радиосвязи, так и при реальных контактах; такие разговоры вам придется как бы наблюдать со стороны и слушать «о чем это они там?». Открыть рот, можно даже сказать, проявить свое Я вам дадут как раз тогда, когда от того, что вы стеснительно пробормочете, будет зависеть дальнейшее ветвление сюжета, а в остальных случаях ваш герой, читая ваши мысли, сам найдет, что ответить встречающимся на дорогах Кронуса собеседникам. По радио на связи с вами будут постоянно, дабы вы не застряли в непонимании куда, чего и в общем-то зачем. Свои objectives (дела насущные) вы всегда можете поглядеть клавишей F1. Ну и, конечно, не без инвентори, где вы можете посмотреть, что уже есть в вашей коллекции и как оным добром распорядиться.

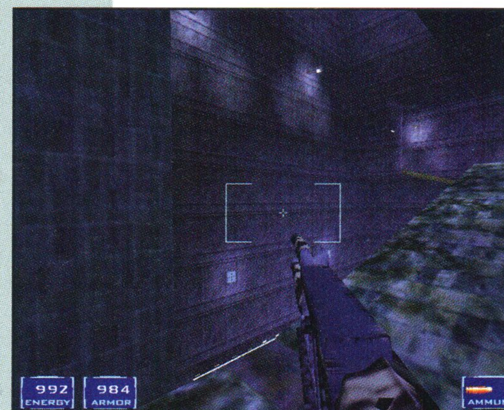
В SHOGO реализованы два режима обзора происходящего. Это привычный вид из глаз и режим камеры (вид сзади), переключаются они клавишей «В». «Зачем это нужно?» — спросите вы. А черт его знает!

На своих двоих

Поговорим о «пехотном» варианте. Мне лично он нравится больше, нежели МСА, веселей он, что ли. Итак, бросаем наш робоскафандр в подходящем месте и — вперед на супостата.

Враги наши в основной массе — умственно отсталые ребята, реакция ниже среднего, довольно близоруки, бывает так, что снимешь одного из винтовочки, а рядом стоящий и глазом не поведет, в душе, наверное, жутко радуется, что это был не он, и не подозревает, дурилка, что будет следующим. Или противник стоит за стеклом в полной уверенности, что оно пуленепробиваемое, а мы в это время спокойно вышибаем ему мозги. Но убить вас могут запросто, парой выстрелов с близкого расстояния (особенно на Madness).

Приятен сам процесс убиения неприятелей. Орут, как слоны при случке, впечатляюще дергаются и совершают красивые падения (эк я литературно). Трупы можно крошить на куски, заливая все вокруг кровью. Кстати, заметил, что кровь не смешивается с водой в местных водоемах — падает на дно, как будто и нет там никакой воды. Что ж вы, монолитовцы, недоглядели! Еще недоработали с тенями: если хозяин стоит на краю чего-либо, тень отбрасывается прямо на воздух рядом с ним, а если его убили, лежит рядышком. Это просто разгильдяйство какое-то!



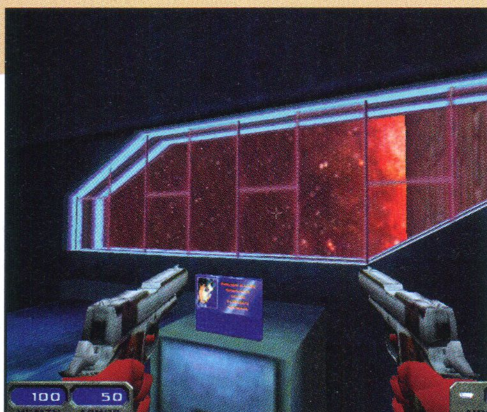
Враги спешат на встречу с вами.



Угадайте, чьей голове скоро не поможет и «Панадол»?

Как и в режиме МСА, имеются два показателя жизнеспособности — здоровье (health) и бронежилет (armor).

Аптечки и белые щитки иногда попадаются в разбиваемых ящиках, просто где-то лежат или выбиваются из обитателей игры. И в этом режиме вы можете наносить критические удары, от которых здоровее будете. Лучше всего получаются из шотгана.



Очередной охламон красиво разлетелся на куски.



Критическим ударом встречаем прилетевших.



...а из засады — парень с громадной пушкой!



Ваши апартаменты довольно скромны. Зато какой вид из окна!



Закурить не найдется?

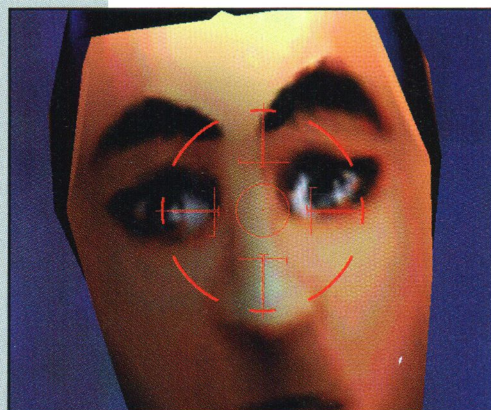


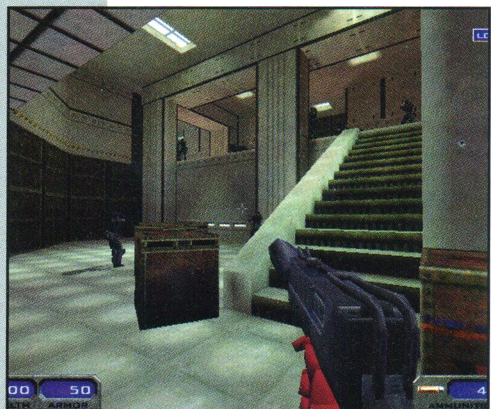
Наш парадный костюм в гараже.

Если надо, можно использовать режим камеры и любоваться собой со стороны. Кстати, если в режиме камеры упереться в отвесную стену, а потом повернуться на 180 градусов, будет видно, что в голове у нашего Sanjuro пусто, как в бочке. А зачем ему: знай воюй...

Вам будут попадаться мирные граждане, дети, персонал баз и кораблей. Если подойти к кому-нибудь вплотную, можно услышать фразу типа: «Смотри, куда идешь!», «Пардон» и т. д. или нервные крики типа «Не убивайте меня!!! Не убивайте!!! Не делайте мне больно!!! Не стреляйте!!! Я свой, советский...».

Я как-то пристрелил одну вредную тетку возле какого-то отеля, так из двери выскочил какой-то мужик и с криком «Умри, убийца!!!» разнес мне голову из шотгана. Очень невежливо.


Что-то в его взгляде мне не нравится...



Что эти двое о себе возомнили?

Нам предоставят довольно стандартный для 3D-шутера арсенал:

1. Tanto — это просто нож, им удобно разве что ящики ломать да трупы препарировать. Способствует расширению ваших познаний в таком ответственном деле, как вивисекция и токсидермия.

2. Pistols — пара пистолетов, неплохо прорисованных. На этом их достоинства кончаются. Даже застрелиться нельзя.

3. Shotgun — мощная штука. Всем знакомая. Всеми любимая.

4. Machine gun — что-то похожее на «узи», милая игрушка, при условии, что патронов у вас от пуза.

5. Assault rifle — штурмовая винтовка. Мой выбор (!!!), убивает быстро и без лишних разговоров. Снайперский прицел в комплекте.

6. Energy grenades — плюется энергетическими гранатами. Штука банальная, как танк.

7. Kato grenades — плюется Като-гранатами. Не знаю, кто этот Като, но взрыв такой же, как у Spider: р-р-раз и готово.

8. Tow — это такая японская приблуда. У нас ее базукой кличут.

Патроны в SHOGO просто так никогда не валяются, пополнить боеприпасы можно, только подбирая пушки убитых или находя их в ящиках. Особого недостатка, если не стрелять попусту, вы испытывать не будете.

Несколько раз вам попадутся противники на MCA, завалить их, особенно из Tow, вполне реально, правда, по вам будет достаточно одного попадания, чтобы появилось сообщение:

You were killed.

Фрагменты (уровни) сделаны нескучными, ребята старались привносить какие-то изюминки и интересные нюансы. Например: видели ли вы в какой-нибудь игре 3D-action, в Single, перестрелку между двумя враждующими сторонами. Да еще «свои» радуются нашему появлению, а то куда бы они без нас.

В общем, впечатлений от игры вагон, да что там вагон, на целый состав хватит!

ТТД (тактико-технические данные)

Движок игры — собственная разработка Monolith. Трехмерность и скорость игры потрясают, и это не просто громкие слова. Не то чтобы SHOGO совершила революцию в мире 3D-игр и являет собой дар богов — нет, но успешно конкурировать с любимой всеми (и я не исключение) произведениями id Software вполне, я думаю, в состоянии. Это, естественно, сугубо мое мнение.

Графика на очень высоком уровне — это видно даже из скриншотов. Цветовая гамма не страдает серостью и мрачностью, но и не режет глаза чрезмерной цветастостью. Активное освещение тоже присутствует, только при наличии ускорителя (вас это не удивляет?..). Свет фонарей и темные углы, вспышки ракетных

Taste the Difference!

◆ Поправить свое одряхлевшее здоровье можно несколькими способами. Броню можно находить в виде белого щитка просто на улице. Иногда такие полезные прибамбасы после смерти завещают вам убитые противники или же они остаются после взрыва обычных гражданских машин (что в них делала броня для MCA? Непонятно). Таких полно в городе, встречаются различные виды, от легковых до бензовозов и военных грузовиков. Забавно, что их можно передвигать, собирая таким образом в кучки (со стороны похоже на игру маленького ребенка в «машинки»).
С энергией все аналогично, запасы выглядят, как стопки аккумуляторов. Но ее можно повысить и по-другому: иногда, когда вы стреляете в кого-нибудь, получаются критические удары (critical hit), наносящие большой урон самочувствию противника. Это доставляет вам такое удовольствие, что уровень энергии у вас повышается (оригинально, такого в шутерах я еще не встречал).

◆ По-японски, так по-японски! Разработчики не были бы последовательными, если бы упустили возможность сделать из робота трансформер. Естественно, ваш механический друг легко трансформируется. При нажатии клавиши «V» (это по умолчанию) он перестраивается в скоростной вариант — судно на воздушной (а может, и на антигравитационной, кто их знает) подушке. Можно с ветерком погонять для души, но стрелять — увы! — не получится.
Робот неплохо прыгает для его размеров. Прыжки можно совершать двух видов: обычный и усиленный. С помощью усиленного можно запрыгивать на крыши не очень высоких зданий и вообще куда в голову взбредет. С этим советую поосторожнее. Я имею в виду голову...

Taste the Difference!

◆ В вашем распоряжении неплохой набор орудий труда. Всего их восемь. В разных ситуациях могут понадобиться пушки разного способа действия.

Вот они какие:

▶ **Energy Baton.** Ну батон, он и есть батон. Что-то вроде энергетической дубинки. Применять стоит, если применять больше нечего. Просто носитесь и колотите кого ни попадя по головам, если такие имеются.

▶ **Pulse rifle** — винтовка, стреляющая энергетическими разрядами, хороша для отстрела солдат и предупредительных выстрелов. В голову, естественно.

▶ **Laser cannon** — лазерная пушка, неплохое оружие на все случаи жизни (не личной, конечно, а самой что ни на есть общественной).

▶ **Spider** — кидается странными бомбами. Очень медленно летят, зато очень эффектно взрываются. Если где встретили толпу нагло ухмыляющихся вражин, смело долбаните из Spider'а — толпа превратится в свалку металлолома. Бомбы «прилипают» к стенам и противнику. Вот тут разработчики облажались. Представляете, как здорово смотрелись бы эти липучки, если бы имели мягкие конечности-щупальца и умели с чавканьем скатываться с вертикальных поверхностей. Тоже ведь японское изобретение. А то еще бомба-тамагочи...

▶ **Bullgut** — выстреливает сразу четырьмя ракетами, красиво летящими по кривым, причудливым траекториям. Мощно. Зрелищно. Очень эффективно. Особенно в воспитательных целях.

▶ **Sniper rifle** — мне она очень симпатична. Не очень большая убойная сила компенсируется высокой скоростью и точностью стрельбы. Я получил кучу удовольствия от стрельбы издалека с использованием zoom mode (оптический прицел), который включается и отключается нажатием клавиши 6. При внедрении снаряда в голову многие реципиенты сконфуженно помирают сразу, некоторым требуется контрольный выстрел.

▶ **Juggernaut** — вот это то, что называют пушкой. Разрывной снаряд в момент оказывается в объятиях цели. До свидания, родная, прощай, крокодил, не забывайте писать.

▶ **Shredder** — многоствольная пушка, лучше всего помогает расчистить дорогу. Помните, как в «Хищнике», со Шварценеггером? Главное, не дерзать без обстановки, и вы гарантированный призер любого конкурса канадских лесорубов.

двигателей, короткие ослепления при взрывах, тоже радующих глаз, кровь, растекающаяся по полу, и другие не менее интересные графические штуки — все это, конечно, не малые плюсы к репутации Monolith Productions.

Есть, разумеется, и недостатки (или недоработки), я уже говорил о некоторых из них, но есть и еще. Например, встречаются места, где вода не доходит до стены и просто «обрубается». Не помешало бы побольше разнообразных видов солдат и мирных жителей. Эти жители вообще почти все одинаковые, есть мужчины, женщины, даже дети, но все они братья, все они сестры.

В помещениях много всякого добра, пригодного для уничтожения. От стекол в окнах до автоматов по продаже воды с сиропом. Иногда было приятно выместить энергию на зачистке парочки комнат от всяческого мусора типа компьютеров на столах, да и самих столов вместе с остальной мебелью. Интересно, когда же в таких играх появится возможность крушить или хотя бы немного ломать стены без проблем для прохождения уровней? А то возьмет так смекалистый геймер и прорубит себе проход туда, куда обычным путем нужно с риском для жизни пробираться через гору врагов. Здесь нужен какой-то другой подход к созданию карт. Широкий, как душа японца.

Будем ждать...

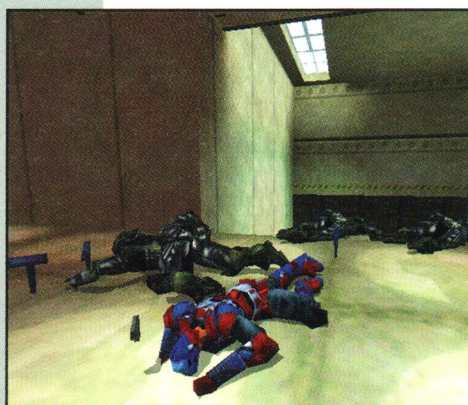
Звук в SHOGO ничем особенным меня не поразил. Неплохой — вот и все. Нормальные голоса людей, нормальные звуки взрывов и пальбы, музыка незапоминающаяся. Музыка вообще ни в какое сравнение не идет с запильными треками для того же Quake 2!



Готовься к смерти, механическое насекомое!



Самое время посидеть в баре!


Четыре трупа возле танка дополнят утренний пейзаж!



Крутая разборка под девизом «Убей меня, а я тебя».

Может, это издержки стиля? Это дело авторов, а оценят их или нет — вопрос времени.

Компьютер хорошо, а две головы лучше, или Краткий курс multiplayer

Многопользовательский режим есть. Поддерживаются протокол TCP/IP, последовательное соединение и модемная связь. Организован он неплохо. Выбираете MCA, его цвет. Выставляете frag и timelimit или что-то одно, дальше вносите в список, какие карты будете использовать, жмете кнопку Finish и вперед! Карты есть как для режима MCA, так и для «на своих двоих». Играть в cooperative возможности нет. Только deathmatch. Для тех, кто не знает, что это, объясню. Deathmatch — это вид многопользовательской игры, в которой принимают участие несколько соперников, убивают друг друга, каждый сам за себя или по-всячески делятся на команды (teamplay). Рубиться в Deathmatch для большинства игроков намного интереснее, чем проходить Single. Deathmatch — это целая стихия вместе с Capture the flag или Team fortress. (Хи-хи...)

Cooperative — тоже вид многопользовательской игры с несколькими игроками, только играете по сценарию, как в single player, с монстрами или как их там. В компании веселее. Так вот его здесь (в Shogo) нет.

Банан первенства в multiplayer крепко держит id Software и отдавать не собирается, здесь Monolith'у пока ловить нечего. Может, я их недооцениваю?

Постскриптум и префактум

Игра, безусловно, достойна всеобщего внимания любителей этого жанра. Да и остальным не плохо бы попробовать (с целью приобщения). Я ее прошел несколько раз, доводя до разных концовок. Потратил неделю, допоздна просиживая за экраном монитора и, естественно, не высыпаясь. Впечатления сохранились самые приятные. Осталось пожелать компании Monolith Productions творческих успехов и хороших композиторов для последующих творений. Выше знамя японского гейма!

Сможут ли Monolith противопоставить что-нибудь готовящейся к выходу Quake III Arena? Потенциал имеется.



ULTIMA on-line

Давай оставим этот мир

Елистратов. А.





На планете Земля есть параллельный мир. Это достоверный факт. И с каждым днем все больше людей уходят в этот мир, чтобы посвятить себя самой Большой игре. Игра эта настолько MEGA, что попавший в нее хоть раз остается в ней надолго, если не на всю жизнь. Население мира под названием Ultima Online составляет уже более ста тысяч человек. Чтобы присоединиться к ним, достаточно приобрести диск с игрой Ultima Online и подключиться к серверу. И еще оплачивать игровое время. Этим материалом мы начинаем небольшую экскурсию по Британнии, в которой и живут адепты Ультимы. Итак, давай оставим этот мир, в котором не осталось места романтике и подвигам. Вперед, в Британнию!

Создание героя

На первый взгляд процесс создания героя довольно сложен. Здесь приведены советы, как правильно создать героя.
По имени Вашего героя у игроков создается первое впечатление о персонаже (и о Вас). Поэтому отнеситесь к выбору имени героя максимально серьезно, поскольку ваш герой будет носить его всю свою жизнь.

Баллы умений
Выбор

Вы начинаете с 65 баллами, распределенными между Силой, Ловкостью и Интеллектом. Минимум — 10, максимум — 45.
Вы можете разделить очки между атрибутами по своему усмотрению, передвигая ползунки, или выбрать готовый шаблон с готовыми значениями атрибутов и умений. Но даже если вы выбираете готовый шаблон, все равно можно редактировать атрибуты по своему усмотрению.

Шаблоны

Преимущество шаблонов в том, что можно создать персонаж быстро. Недостаток: игроки не знают, что они получат в результате.
То, что кажется на первый взгляд прекрасной ролевой профессией для персонажа, может оказаться тормозом для дальнейшего развития.
Не стесняйтесь выбирать профессию из шаблонов и изменять атрибуты по своему предпочтению. Если хочется стать, например, сильным пастухом, достаточно просто передвинуть ползунок Силы.
Список возможных шаблонов:
Alchemist — Алхимик;
Animal handler — Укротитель животных;
Assassin — Убийца;
Bard — Бард;
Blacksmith — Кузнец;
Bowyer — Лучник;
Healer — Лекарь;
Ranger — Рейнджер;
Shepherd — Пастух;
Thief — Вор;
Tinker — Лудильщик;
Trader — Торговец;
Warrior — Воин;
Wizard — Волшебник.

Выбор умений

Независимо оттого, выбран ли шаблон или все задано вручную, следующий шаг — выбор начальных умений.
Умение, которому вы отдаете предпочтение, определяет звание, показываемое в Character Window. Специализацию трех основных умений персонажа проводите взаимосвязанную и взаимодополняемую. Например, для лучника хорошо бы овладеть Bowcraft/Fletching (Изготовление луков и стрел) и Lumberjacking (Рубка деревьев).
Как только Вас устроит выбор, нажмите Next для продолжения.

А что дальше?

Вы определились с именем и профессией, теперь необходимо задать пол и внешний вид героя. Кнопкой Gender меняется пол, кнопка Hair Style дает выбор прически, Facial Hair — выбор бороды и усов.
Под этими кнопками находится система ползунков, дающих возможность выбрать цвет кожи, волос и бороды.
Разобравшись с внешним видом героя, нажимайте Continue для определения стартового положения героя в игре.
Стартовое расположение. Представьте себе, что Ваше стартовое расположение не место, в котором Вы появляетесь в мире UO, а родной город вашего героя — место, где он провел свое детство и юность.
У городов начального выбора различны преимущества для различных видов героев. Шахтера может ждать процветание в Minoc, а плотник мог бы преуспеть в Yew или другой лесистой области. На мой взгляд, ничего универсальнее Britain нет.

Следующие города доступны в качестве точек входа в игру:

Britain,
The North Side Inn,
Wayfarer's Inn,
The Salty Dog Tavern,
Sweet Dreams Inn,
Blue Boar Tavern,
Cat's Lair Tavern,
Yew,



Вот к этому другу лучше в начале игры не ходить…

Empath abbey,
The Sturdy Bow,
The Jolly Baker,
Minoc,
The Barnacle Tavern,
The Old Miner's Supplies,
Town Hall,
The Forgery,
The Survival Shop,
Moonglow,
Student Hostel,
The Scholar's Inn,
The Lycaeum,
The Scholar's Goods,
Jhelom,
Jhelom Town Hall,
Deadly Intentions,
The Horse's Head,
Trinsic,
Meeting Hall,
Traveller's Inn,
Paladin's Hall,
The Keg and Anchor,
The Rusty Anchor,
Magincia,
The Stag and Lion,
Great Horns Tavern,
Baker's Dozen,
Vesper,
The Ironwood Inn,
Vesper Youth
Hostel,
The Magician's
Friend.



Здесь разводят всякую пакость.

Как только местоположение выбрано, нажмите Done и вперед, в Британнию!

Основные принципы взаимодействия с миром UO

Как заставить персонажа ходить, говорить, есть и спать. Как взаимодействовать с миром UO

Первые шаги при первом появлении в Britannia

Ваш первоначальный запас вещей будет состоять из рубашки, брюк или юбки (в зависимости от пола вашего героя), а также рюкзака и базового набора оружия и оборудования в зависимости от ваших начальных умений. Как правило, эти вещи не имеют никакой ценности ни для кого в игре.
Попав в UO, сначала попробуйте походить, изучить Character Window, попрактиковаться в подборе и перемещении предметов.

Открытие дверей

Прежде чем вы сможете пройти через дверь, надо открыть ее. Чтобы открыть дверь, дважды щелкните на ней левой кнопкой мыши. Если дверь заперта, игра сообщит об этом.

Перемещение Pathfinding



Pathfinding — опция движения, которая позволяет компьютеру вести героя, упрощая перемещение и обход простых препятствий. Поместите курсор туда, куда хотите идти, и два раза щелкните правой кнопкой. Компьютер вычислит наиболее короткий путь к этому месту, обходя такие простые препятствия, как углы, стол и т. д. В этом режиме нельзя проходить через закрытую дверь.



Удобное и понятное управление вкупе с интересной игрой.

Продолжительное движение

Для долгого непрерывного перемещения установите мышкой курсор в желаемом направлении и утопите правую кнопку мыши. Для изменения направления движения, не отпуская кнопку мыши, просто переместите курсор.

Перемещение при помощи клавиатуры

Можно передвигаться с помощью клавиатуры. На малой цифровой клавиатуре просто нажимайте соответствующие клавиши.

Бег

Во время продолжительного движения можно бежать. Чем дальше курсор, тем быстрее вы двигаетесь. Чтобы еле плестись, держите курсор возле героя, чтобы мчаться на пределе возможного, уводите курсор на край экрана.

Следование

Удерживая ALT, щелкните левой кнопкой на том персонаже, за которым хотите следовать. Обратите внимание, если вы отстанете от него слишком далеко (из-за рельефа, кустов и т. п.), то режим следования прекратится. Чтобы прекратить следование, удерживая ALT, щелкните на себе левой кнопкой.

Карта

Время от времени вам понадобится видеть большую перспективу, чем ту, которую можно увидеть на одном экране. Нажмите ALT-R, и в углу экрана появится карта. Повторные нажатия ALT-R масштабируют карту (об изменении этой комбинации клавиш можно прочитать в Макросах).

Ознакомление с окружающим миром

Город это безопасное место даже для начинающих игроков. Здесь нет монстров и диких животных. Большинство NPCs дружественны, а те из них, кто недружелюбен, не нападут на вас (исключая сильную провокацию). В то же время будьте осторожны — в городах полно воров, которые ждут случая порыться в вашем рюкзаке. Если вор всетаки залез или пытается залезть в вашу сумку, НИ В КОЕМ случае не атакуйте его в городе. Стража не будет разбираться в моральных аспектах проблемы: вас умертвят быстро и безболезненно.
И что самое обидное, все Ваши вещи достанутся игрокам, находящимся поблизости.
Внимание! Правило «Не убий» распространяется в городе даже на кроликов.

В мире UO всегда надо быть настороже. Наиболее опасны не монстры, а люди. Если Вы в городе и кто-то нападает на вас или пытается вас обокрасть, Вы можете вызвать охранника. Наберите guard и нажмите ENTER (макрокоманда по умолчанию — ALT-G).

Примечание. Для того чтобы охранник схватил вора, Вам мало только подозревать его (вора) в краже, вы должны поймать вора в МОМЕНТ совершения кражи.
Вне города большинство людей и существ, которых Вы встретите, будут настроены враждебно по отношению к вам. Другие PC вне города могут быть дружественны или агрессивны (если они агрессивны, то нет никакого способа остановить их за исключением ваших собственных боевых навыков и умений ваших компаньонов).



Помните три вещи, отправляясь за город в первый раз:
1. Вы, вероятнее всего, умрете...
2. Это — нормально. Так было и будет со всеми.
3. Ноги — Ваш единственный надежный союзник. Начинающий игрок один в лесу должен бояться ВСЕГО.

После смерти вы можете восстановиться. Конечно, вас оштрафуют — вы потеряете свой staff (вещи) или часть skill (умение). Для того чтобы не потерять свои вещи после смерти, путешествуйте с каким-нибудь другим игроком, который после Вашей смерти возьмет ваши вещи и отдаст их Вам, когда вы возродитесь.
См. Воскрешение персонажа.
Если Вы путешествуете и с вами нет никаких других PC, вы всегда можете купить собаку или нанять наемника NPC. В любом случае компаньон вам не повредит и останется с вашими вещами, охраняя их, пока вы мертвы. Но нет ничего более надежного, чем хороший друг — PC.

NPC

В разговоре с NPC бессмысленно использовать сложные предложения. Однако заканчивайте предложения правильным знаком препинания, это поможет избежать недоразумений. Можно спросить их, чем они занимаются (опасайтесь тех, кто дает на этот вопрос уклончивый ответ), об окружающей местности, о любых слухах и новостях, что они знают о других NPC. Часто у NPC бывают довольно специфичные потребности, например пекарю нужна пшеница, чтобы сделать муку. Они с удовольствием расскажут, что им нужно и хорошо заплатят, если сможете помочь им.

Список полезных вопросов при разговоре с NPC:

Where am I? (Где я?)
What Time is it? (Сколько времени?)
Where is ...? (Где ...?)
How are you? (Как ты?)
What do you need? (Что вам надо?)
Have you heard any rumors? (Что слышно?)
What's the latest news? (Какие новости?)
What is there to do around here? (Что происходит?)
Anything interesting going on around here? (Здесь есть что-нибудь интересное?)
Продавцы с удовольствием отвечают на

запросы по покупке/продаже товаров, просьбы рассказать о товарах. За деталями можно обратиться к *Покупке и продаже*.
Ваша *Репутация* также влияет на отношение продавцов. У продавцов могут быть разные нравы. Может быть, если вы стоите слишком близко к ним, они потребуют отойти.

Общение с другими игроками

Приобретение друзей

Самой важной задачей перед выходом из города является приобретение друзей, потому что:
1. Самое лучшее в игре, в которую играют тысячи людей, это возможность общаться с ними.
2. Когда придет время путешествовать, лучше идите в компании.

Помните, что игроки — люди со своими чувствами, мнениями и свободой выбора. А это означает:
1. Будьте дружелюбны. Помните, что большинство игроков сильнее вас.
2. Не будьте назойливы, ничего не требуйте. Никто вам ничего не должен. Поможет ли кто-то вам, зависит только от вас. Если повезет, кто-нибудь может помочь с экипировкой на первое время. Однако вряд ли кто-то захочет иметь дело с нытиком или наглым просителем.
3. Не доверяйте кому попало. Далеко не все, что вам скажут, будет от чистого сердца. Не ходите с незнакомыми игроками в уединенные места за пределами города — это может плохо кончиться.
4. Не сходите с ума по пустякам. Если вас надули, ограбили, не принимайте близко к сердцу. Это всего лишь игра. Наращивайте мастерство и не дайте надуть себя в следующий раз. (Хотя, если захочется отомстить, почему бы и нет?) Если кто-то сильно надоедает вам, просто игнорируйте его (см. *Руководство*, как это сделать).



И последнее. Всегда можно найти игроков, которым хочется пообщаться. Поговорите с ними, может быть, найдете хорошего товарища для странствий. *Люди — истинная ценность и основа этого мира*.

Связь на дальнем расстоянии

В самой игре нет способа общаться на далеких расстояниях, кроме как с помощью Кристаллов связи. Однако можно заставить игру предупреждать, когда ваш друг заходит в игру.
См. Кристаллы связи.
См. Друзья.

Доски объявлений в тавернах

Каждая таверна имеет доску объявлений, где можно оставить сообщения для других игроков.
На доске объявлений выведен список текущих сообщений, объединенных одной темой. Вы можете начать новую тему (использование кнопки Post Message на основной доске) или ответить на существующие сообщения.
Автоматически на доску объявлений заносится информация об убийствах игроками друг друга, информация о возможности развлечься в приключениях и заработать денег.

Приключения

Есть несколько способов получить задание на приключение. Иногда NPC могут попросить вас об услуге. Может быть, очень простой, может, очень сложной (и не всегда морально правильной). Помните, что согласие убить кого-нибудь отрицательно влияет на репутацию.



Также смотрите доски объявлений: предложения работы, похищения детей и т. п. Можно наняться в охрану тому глупцу, который захочет слазить в пещеры или эскортировать невесту на свадьбу в дальний город, или освободить пленника из заточения злых магов.
Есть также приключения, которые можно организовать самому себе. Множество NPC делятся сведениями о магических артифактах, кратко описывая, где они находятся. Чтобы NPC поделился сведениями, дайте ему что-нибудь.
У NPC множество потребностей и желаний. Он может быть страшно голоден или может сильно в чем-то нуждаться. Спросите у него «how are you» или «what do you need» и, вероятно, получите задание.
В приключениях, где нужно достать что-то для NPC (даже если это чья-то голова), приключение считается успешным, когда вы отдадите предмет NPC.
В приключениях, где надо провести NPC в какое-то место, он лишь следует за вами. Когда доберетесь до места, он сам это поймет и вознаградит вас.

Обращение с предметами

Как получить сведения о предмете, поднять его

Щелчок на предмете даст информацию о нем (заметьте, в этом Руководстве «щелчок» или «двойной щелчок» означает щелчки левой кнопкой мыши, «правый щелчок» или «правый двойной щелчок» означает щелчки правой кнопкой мыши).
Чтобы поднять предмет (понятное дело, если это возможно), просто щелкните на предмете и не отпускайте кнопку. Сейчас предмет в ваших руках. Чтобы положить его в сумку, перенесите его на своего героя или на изображение рюкзака и отпустите.
Так как некоторые предметы в игре весьма малы, может быть, трудно точно их захватить. При наведении курсора на предмет предмет подсвечивается желтым. В этот момент можно брать именно этот предмет.



Еще один «ответственный» товарищ, который совсем не друг...

Использование предметов

Чтобы использовать предмет дважды, щелкните на нем. Например, после двойного щелчка книга откроется, и ее можно читать.
Иногда необходимо использовать один предмет на другом. К примеру, использование прялки на шерсти дает пряжу. В этом случае надо сделать двойной щелчок на шерсти, а затем щелкнуть на предмете, который надо использовать, — прялке. Если вашего умения портного хватит, шерсть превратится в пряжу. Каждый раз, когда попытаетесь использовать предмет, который требует многоступенчатой обработки, игра проинформирует о следующем шаге.

Сбрасывание предметов

В любой момент можно избавиться от предмета из своего багажа, выкинув его почти в любую точку экрана (если попытаться выкинуть предмет туда, куда его бросить нельзя, раздастся звук «ошибки»). Сброшенный предмет будет лежать на месте, пока кто-нибудь не подберет его. Как правило, выброшенные предметы не залеживаются. Не только игроки-люди интересуются такими предметами, но и NPC, когда данный предмет им нужен.



Окно свойств персонажа (Character window)

Вся информация о персонаже так же, как и игровые настройки, выдается в этом окне. Чтобы открыть его, дважды щелкните на персонаже.

Одежда/Доспехи/Оружие

Окно персонажа показывает его увеличенное изображение, включая одежду, доспехи (они, кстати, могут быть уже сношены) и оружие в руках героя. Щелкните на любом предмете для получения дополнительной информации о нем.
Чтобы сменить оружие или предмет обмундирования, просто перетащите его мышкой в рюкзак или на землю, затем возьмите новый предмет, перетащите мышкой на соответствующую часть фигуры персонажа и отпустите.

Рюкзак

Большинство ваших вещей (золото, книга заклинаний и т. д.) носится в рюкзаке. Совсем не стоит избавляться от этого предмета экипировки. Иначе не сможете носить золото, еду, лекарства и т. п.
Дважды щелкните в Окне персонажа справа внизу на изображении рюкзака, откроется развернутое изображение рюкзака со всеми предметами в нем. Предметы теперь можно вытаскивать из рюкзака.



Заклинания

Рюкзак особенно важен для волшебников потому, что для магии жизненно необходимы компоненты из рюкзака.
Во-первых, как правило, книга заклинаний находится в рюкзаке. Чтобы прочитать заклинание, откройте рюкзак, откройте книгу и подсветите заклинание, которое надо прочесть. Свитки с записанными заклинаниями можно держать как в рюкзаке, так и в книге (чтобы за-

писать заклинание в книгу, просто перетащите его на книгу).
Во-вторых, в рюкзаке лежат реагенты для заклинаний. При прочтении заклинания необходимые реагенты автоматически извлекаются из рюкзака. За дальнейшей информацией можно обратиться к *Заклинаниям.*

Книга руководства
Слева от героя лежит эта книга. Она всего лишь запускает броузер на официальный сайт www.owo.com, не выходя из игры.

Вызов GM
Эта кнопка предназначена для вызова сотрудника технической поддержки Origin. Через несколько минут он появится. Пользуйтесь этой возможностью только в случае каких-то аварийных ситуаций. За дальнейшей информацией обратитесь к главе о GM.

Как зарабатывать деньги
Наиболее насущный вопрос в UO — как заработать миллион.

Зарабатывание денег
Вам понадобятся деньги. Один из способов — торговать. Ищите и найдете предметы, которые можно продать (главное, искать), затем идите к торговцу, которому их можно продать. Если попытаетесь взять предмет, принадлежащий кому-то другому, игра запросит вас, уверены ли вы, что хотите стянуть его. Не пытайтесь воровать, если ваше воровское умение ниже среднего — вряд ли переживете этот эксперимент.
В разговоре с торговцами и другими NPC можно выяснить, что им особенно необходимо. Будьте готовы потратить кучу времени на поиск. Помните, спрос и предложение — важная часть виртуальной экономики. Торговцы не будут тупо покупать все, что им предлагают. Магазины могут затовариться, и пока товары не будут распроданы, продавцы не будут покупать товар, которого в избытке. Более того, торговцы дают меньшую цену за тот товар, который у них в избытке. Неплохое маркетинговое исследование можно провести, сказав buy продавцу. Вероятно, за те товары, которых мало, будет даваться хорошая цена.
Если рынок какого-то товара в городе перенасыщается, неплохо, наверное, поискать счастья в другом городе. Если чувствуете себя не готовым защитить себя вне города, попробуйте нанять более опытного игрока в качестве эскорта за долю товара.

Деньги в банке
Когда почувствуете, что носить с собой заработанные деньги тяжело или небезопасно, можно положить деньги в банк. У каждого гражданина, включая и вас, есть счет в банке (понятно, за исключением того, когда у вас еще нет персонажей). Деньги, помещенные в банк на 100% застрахованы от воровства. Чтобы провести банковскую транзакцию, надо для начала найти банкира NPC.

Вклад денег
Чтобы положить деньги на депозит, просто отдайте деньги банкиру.

Снятие денег

Для снятия денег со счета просто скажите withdraw $$$ ($$$ — цифровое значение суммы, снимаемой со счета, к примеру withdraw 100) банкиру. Деньги переместятся в рюкзак.

Автоматическое снятие денег
При крупной покупке на сумму 2000 и более (дом, корабль и т. п.) глупо или даже невозможно носить наличные с собой. Архитектор, корабельщик или другой торговец может снять деньги со счета, даже когда поблизости нет банкира, при заключении сделки.

Проверка текущего баланса
Чтобы проверить состояние счета, скажите банкиру Statement или Balance, он скажет сумму.

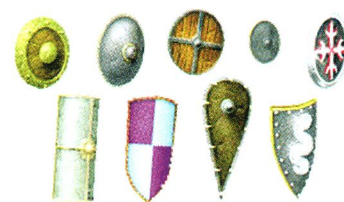
Сейфы в банке
Скажите bank банкиру, он откроет ваш персональный сейф. Заметьте, в сейфе держится ограниченное количество вещей. Золото в сейфе это то же золото, что и на счету.


Вы видите сразу характеристики своего героя, инвентаря и можете общаться с попутчиками.

Покупки у продавцов
Чтобы что-то купить или продать, скажите buy, trade, shop, merchant или другое слово, связанное с торговлей. Это вызовет два окна с прокруткой. Окно слева показывает товары, которыми располагает, например, Ванесса, правое показывает покупательскую корзину. Чтобы положить предмет в корзину, щелкните на нем два раза. Если хотите купить много предметов одного типа, жмите на кнопки + и −, чтобы увеличить/уменьшить количество товара в корзине (или просто щелкайте на товаре двойными щелчками). Для расчета с продавцом нажмите кнопку с галочкой. Если денег достаточно, то предметы окажутся в рюкзаке, а деньги автоматически снимутся. Если денег не хватает, игра выдаст сообщение. Другой важный момент состоит в том, что продавец дает скидки членам своей гильдии. Обратитесь к *Гильдиям* за дополнительной информацией.

Продажа
Чтобы продать что-то Ванессе, скажите ей sell. Если ей ничего не нужно из ваших вещей, она так и скажет. В противоположном случае откроются два окна, но сейчас в левом окне покажутся ваши вещи, которые Ванесса хочет купить по выведенной цене. Дважды щелкните на предмете для продажи, он переместится в правое окно продаваемых предметов. Как только все предметы на продажу сгруппируются в правом окне, жмите галочку. Предметы исчезнут из рюкзака, но у вас появится адекватное количество денег.
Есть две причины, по которым Ванесса может отказаться делать покупку. Во-первых, у ней может просто не оказаться нужной суммы, а во-вторых, ее магазин может быть уже затоварен этим видом предметов. В первом случае она начнет делать закупки, как только появятся деньги, во втором — когда запасы этого товара будут проданы. Оба эти события периодически случаются автоматически, но и покупки игроков-людей также поправляют положение дел.

Торговля с другими игроками
При необходимости продать или купить (обменять) что-то с другим игроком захватите нужный предмет мышкой и сбросьте на другого игрока. Откроются два окошка, одно — с вашим предложением, другое — с предложением вашего делового партнера. Для подтверждения обмена оба игрока должны нажать галочку. Это гарантирует безопасность обмена. Если Джо желает «махнуть» свою шляпу на ваши ботинки, он не может схватить ботинки и убежать, пока шляпа не окажется у вас.
К вопросу торговли отнеситесь мудро. ПРОВЕРЯЙТЕ, что вам предлагается, прежде, чем щелкать ОК. Если продаете что-то за деньги, ждите, пока партнер не нажмет ОК первым.



Передача чего-либо
Джо бесплатно действует также. Просто не ждите его предложения. Также передача денег расценивается как торговля, когда одна сторона предлагает товар, а другая — деньги.
В игре есть ограничение на расстояние, на котором располагаются игроки для проведения обмена. Если один из вас отойдет слишком далеко, окно обмена закроется, а предметы останутся у своих хозяев.

Воровство
Есть несколько способов украсть что-то у ближнего своего.
Скажем, вы пытаетесь стянуть что-то у мистера О'Стига. Используйте Воровское искусство (Stealing skill), затем щелкните курсором на Стиге. Если все кончится хорошо, то случайно выбранный предмет из рюкзака Стига окажется у вас.
Если же вам нужно что-то определенное, дважды щелкните на нем, откроется Окно персонажа вашей жертвы. Дважды щелкните на его рюкзаке. В этот момент игра проверит Воровское искусство вашего персонажа на предмет способности залезть в эту сумку и не попасться. Если вас поймают за руку, то Стиг атакует вас или позовет стражу, или предпримет какое-то другое адекватное действие. Если же повезет, но вы не сочтете нужным брать что-то из его багажа, можно закрыть его рюкзак правым щелчком без всякого риска для себя.
Когда его рюкзак спокойно открыт, можно попробовать использовать Воровское искусство и переместить его имущество в свой рюкзак. Если предмет успешно переместится к вам, преступление можно считать успешным.
За дальнейшей информацией обратитесь к *Списку искусств.*

(Продолжение следует)



Юрий Мнемозов

ЭСТЕТИКА КАННИБАЛИЗМА

Heart of Darkness



Вот он какой, главный герой Энди. И по такому зубами...



Друзья у Энди тоже имеются. Но не обольщайтесь, игровой нагрузки на них практически не возложено. Так что единственный НАСТОЯЩИЙ друг мальчика — вы.

Мальчик был лет двенадцати, не слишком большой для своего возраста, но и не слишком маленький, рубашка-шорты-бейсболка-кеды, все как положено. Правда, поверх бейсболки — металлический шлем с диковинной оптической системой, а в мальчишеских руках — электрическое ружье, прототип того самого, намозолившего страницы и экраны бластера. Звали мальчика Энди.
Путь его был труден: изобиловал горными кручами и отвесами скал, и детские черты лица Энди, будто чужеродная маска, покрывала печать отчаянной решимости.
Скальный карниз, по которому он шел, перерезала широкая трещина. Мальчишка подошел, заглянул через край и отпрянул, а бездна, по ту сторону трещины, тоже отпрянула, скрылась из поля зрения, но все еще была там, подстерегая и маня мрачной пустотой затаившегося до времени эха. Она ждала, и Энди знал: она ждала ЕГО!
«Только не смотреть, главное — не смотреть вниз», — мысль накрепко засела в голове и крутилась там, как виниловая пластинка на старом проигрывателе, запиленная и давно выученная наизусть. Мальчик отошел еще на пару шагов, прикинул расстояние до противоположного края, разбежался и, отчаянно сжимая руками ружье, прыгнул. Ноги не подвели, трещина мелькнула, пустота из нее рванулась вслед за Энди, беззвучно щелкнула вслед каменными челюстями и снова затаилась внизу, до СЛЕДУЮЩЕГО раза.
Преисполненный радости, Энди просто не успел затормозить. Из глубокой тени впереди выскочила черная, тенью же порожденная тварь, похожая на огромную обезьяну. С мерзким чириканьем, в котором явственно прослушивался хохот голодного идиота, дорвавшегося до миски, тварь схватила Энди могучими руками, взметнула его к небу, незначительным напряжением мышц разрывая позвоночник мальчика, как перепрелую нитку, и единым движением запихнула его в пасть. Глотка сократилась, довершая перемалывание детских костей, и Энди куском мяса шлепнулся на дно огромного желудка. Впрочем, не такого уж и огромного: из пасти твари все еще торчала нога, обутая в маленькую красную кеду. Тварь это, похоже, нисколько не беспокоило: позже дожуется, спешить некуда.
Энди погиб. В тридцать четвертый раз...

Такая вот безрадостная картина. А что будет, если я сообщу вам: что я рассказал выше, КРАСИВО?
Нет, я — отнюдь не маньяк-детоубийца. Я — нормальный (по большей мере) человек, неплохой (как мне кажется) отец и любящий (не верь, милая, все — наговор...) муж. Но ведь действительно — красиво!..

Ладно, не буду, как говорят великие жители великого южного города, пудрить вам мозги и расколюсь. Речь шла об игре (как неожиданно я повернул!) от Amasing Studio/Infogrames «Heart of Darkness» (по-нашему — «Сердце Тьмы»). Идея игрушки — мультяшной платформенной аркады — абсолютно неновая, я бы даже сказал — одна из самых старых в мире компьютерных игр идей.
Какие у вас ассоциации с платформенными аркадами? У меня — это давно пылящийся на антресолях Спектрум, там же пребывающая Денди, Batman на Xt'шке и незабвенный Dangeroes Dave. Все это из лет далеких и почти забытых. Из более современного — жутко неудобные и до отвращения адаптированные к детской аудитории поделки диснеевского детища — плоские мультики о зверушках и Аладдине. Да, чуть не забыл о великом и допотопном Prince of Persia и убого-технократическом Crusarder. Да что там говорить, даже великий Дюк Нукем (не боюсь, не дотянетесь...) вышел из аркад. Вот именно, что вышел. Вот и я пребывал в блаженной уверенности, что ВЫШЕЛ из того возраста, когда мне ЭТО было интересно. Вышел вместе с моим компьютером, неизмеримо похорошевшим с тех простеньких времен.
Ошибся. И слава Богу! Heart of Darkness я ставил больше из здорового скепсиса, чем из любопытства. Кто-то мне сказал, что вышла ХОРОШАЯ аркада. Я, естественно, не поверил и, подготовив ВинВорда для разгромного негодования, засетапил. И (да простят меня любители литературной речи) обалдел.
Без ложной скромности скажу, что в игрушках я — человек достаточно искушенный. Да, в силу природного любопытства, финансовых возможностей и места работы, играл я, если не слишком, то очень много. И повидал я всякого. Но такое...
Несколько минут, вентилируя язык потоками восходящего от батареи воздуха, я сидел и завороженно пялился на экран. А на экране творилось волшебство. Да, сегодня многие игрушки предваря-

ются вступительными роликами. Здесь каждый разработчик трудится кто во что горазд, иной раз перепрыгивая через собственные



игровые достижения. Но что такое ролик? По определению — так, рекламная вставка, предназначенная для привлечения геймера, и в меньшей мере облегчающая ему понимание, о чем, собственно, в игре будет идти речь. Это мое личное мнение, но, как мне кажется, со мной согласятся многие. Однако на этот раз — все по-другому. Ролик, которым начинается Heart of Darkness — настоящий, потрясающий пример компьютерной мультипликации. Очень красивый, очень живой, действительно художественный. Не буду пересказывать вам его содержание, так как надеюсь, что вам еще удастся в Heart of Darkness поиграть. Скажу только, что если бы Я был ответственным за проект, я бы, не колеблясь ни секунды, отдал бы распоряжение дорисовать ролик еще чуть-чуть и с легким сердцем отправил бы его в кинотеатры. И, очень может быть, в конце концов получил бы Оскара. Достаточно того, что мультик в предельно наглядной форме подводит нас к действию, и, когда наступает пора нажимания кнопок, уже понятно, что и как мы будем делать и для чего, собственно говоря, мы, в лице Энди, забрались в этот странный, а иногда и страшный мир. И почему невозможно просто взять и отложить игрушку в сторону. Точнее, конечно можно, но вот чувствовать себя при этом хорошим человеком (не знаю, как вам, а мне ЭТО нравится) вам вряд-ли удастся. Как может нормальный человек бросить друга в беде? А за время проигрывания ролика Энди по-настоящему становится вам другом и действительно попадает в беду. Причем в такую, что без вашего участия ему никак не обойтись. Отсюда — жесткая мотивация засесть за игрушку вплотную и пройти ее до конца. До победного, естественно, ведь иной концовки, как и в любой аркаде, попросту не предусмотрено... Более того, анимированные вставки будут сопровождать вас в течение всей игры, проводя вас, подобно нити девицы Ариадны, по всем сюжетным поворотам, а там их предостаточно. И все без исключения мультики настолько органично вписаны в игру, что иногда о неинтерактивном режиме узнаешь, только когда Энди вдруг перестает повиноваться вашим командам. Итак, вы играете. И вот здесь, в самом процессе игры, и запрятана основная прелесть. Поймите меня правильно: в игровых приключениях Энди, симпатичному мальчику лет двенадцати, в силу обстоятельств жанра множество раз придется погибнуть. Энди будет срываться со скал, будет множество раз пожран разнообразными мерзкими тварями, изодран в требуху, да и просто раздавлен. И все это — красиво...



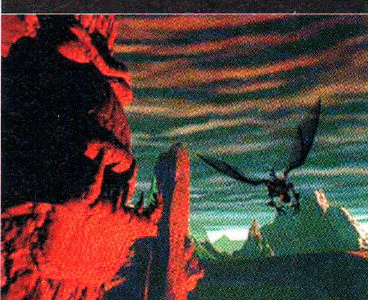
Школа для Энди — не самое веселое времяпрепровождение. Но это, как всегда.



Мир теней. Здесь вам предстоит красиво сражаться и красиво умирать.



Виски — любимый пес Энди. С него-то все и началось.



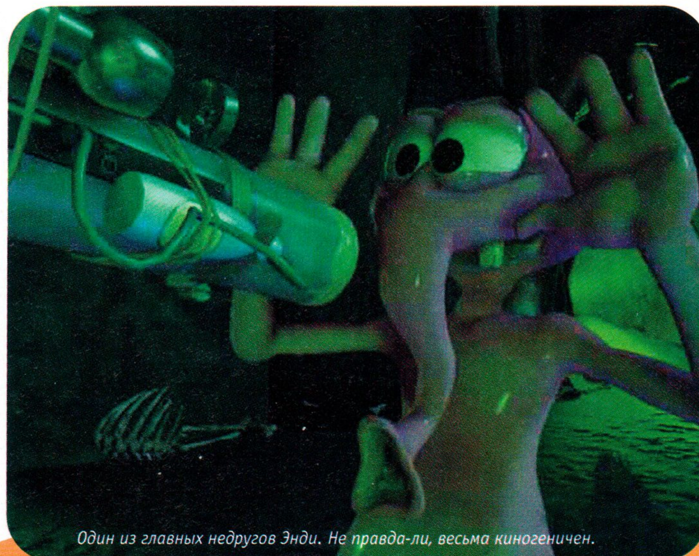
Да-да, я вовсе не оговорился, действительно красиво. Хотите узнать механизм производства подобных ужасов красивыми? Внимайте.

Возьмите обыкновенного ребенка, поместите его в нереальную мультяшную среду и губите его сколько душе угодно. Но делайте это с любовью. С любовью и с большим количеством юмора. Пусть все чудовища, запланированные вами для встречи с героем, будут иногда ужасны, иногда омерзительны, всегда смертельно опасны и всегда чуточку смешны. И пусть у вас всегда будет возможность их победить. И пусть эта мультяшная среда балансирует на грани реального и неправдоподобного, так, как это с нами происходит во сне.

И тогда из-под ваших рук, если, конечно, вы обладаете необходимым уровнем таланта, выйдет нечто, достойное Heart of Darkness. И действительно, все смерти мальчика в данной конкретной игре, без всякого сомнения, великолепны. И если пожравшая его тварь обладает неким подобием лица, то выражение счастья на этом «лице» с лихвой окупает неизбежность повторной с гадиной встречи. Да-да, жутковатые убиения ребенка не несут в себе никакой смысловой нагрузки, кроме эстетической. Если Энди погиб, его просто вернут немного назад, и придется проходить участок заново. Игра автосохраняется довольно часто, и в принципе это не особо напрягает.

И смерть перестает быть смертью! И в этом — волшебство. Волшебство, тщательно выпестованное разработчиками. Смерть, скорее является предупреждением, что с вами могло бы случиться, если бы вам пришлось повторить подвиги вашего подопечного героя, и вы не были бы настолько же ловки и удачливы. Парадокс: никакого насилия при внешнем его избытке.

Так что, несмотря на изначальную кровавость, игра всевозрастная. Это не слишком большое преувеличение: как только вы научились тыкать руками в клавиши, смело можете доверить свою психику данному произведению искусства, вашему сознанию ничего не грозит. Только одно — вы научитесь с юмором оценивать все, что вас окружает или может окружать (если вы, конечно, еще не обладаете данной способностью). А это, можете смело мне поверить, — совсем не лишнее в нашем сложном и подчас не всегда реальном мире.



Один из главных недругов Энди. Не правда-ли, весьма киногеничен.

Кратенький репорт: сижу, работаю, слушаю Rainbow, счастлив. Уверен, вы тоже счастливы! Еще бы, ведь вы добрались, наконец, после долгих трудов и финансовых отчислений, до САМОГО ВАЖНОГО РАЗДЕЛА.

Вот ведь, какое чудо происходит, я только вступление сочиняю, а вы его уже читаете. Время сдвинулось в лучшую сторону! И да будет так всегда!

«Обойма»! Раздел обзоров, ревивов, описалов. Святая святых МегаГейма. Произнесите это слово вслух. Вслушайтесь! Вы слышите, как шепчут между собой пули? Пули — игры в ожидании подачи и выстреливания в мир раскаленными газами слов и предложений. Как сияют полированные гильзы журнальных страниц? Откройте! Читайте! И пули полетят прямо в ваши сердца и головы! Модерновый Амур с пулеметом... Разброс — ноль.

Да, игры здесь собраны разные. Да, мы не ставим им оценок, мы просто доносим до вас авторское отношение. Решать вам. Кто мы такие, чтобы оценивать чужой труд презренной цифирью? Мы уважаем вас и ваше мнение, и того же ожидаем от вас. А как же иначе? Да и потом, нам все-таки хочется, чтобы вы нас ЧИТАЛИ, а не просматривали плашки с процентами.

Встречайте описаловы (концепция прилагается).

Юрий Травников

ОБОЙМА



КОНЦЕПЦИЯ

(Что есть описалово, чем оно отличается от описания, едят ли его и с чем)

Разве можно описать (в смысле «обрисовать», а не то, что некоторые особо одаренные могли бы подумать) компьютерную игру? Конечно можно, скажете вы и будете совершенно правы. Вот только нужно ли?

Вот я, скажем, с легкостью могу описать (ну не надо, не надо!) котлету. Читайте: «Коричневая штуковина вытянутой формы, с острым волнующим запахом. Часто — чеснока». Прониклись? Вот это и есть оно, описание — удивительно однобокая штука. Но если добавить сюда авторское отношение, да еще и объяснить историческое предназначение, а потом рассказать, что с этой котлетой нужно делать и как, вот тут и рождается новый жанр — «описалово». Как много звука в этом слове! И сока! Нет, конечно «Review» тоже сносно, но какое-то оно не наше. Напускное какое-то. Это все равно что Билла Гейтса — Bill'ом Gates'ом называть. Клево, но неестественно как-то.

Нет! Не едят!



Classic Game 126

Madden NFL 99 128

Microsoft Combat Flight Simulator 130

Age of Empires: The Rise of Rome 132

Fifa 99 90

People's General 94

Grand Prix Legends 96

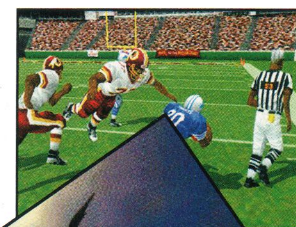
Knights and Merchants 99

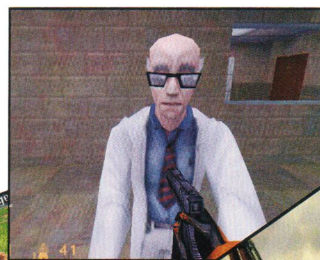
NHL 99 101

Settlers III 103

Space Bunnies Must Die 105

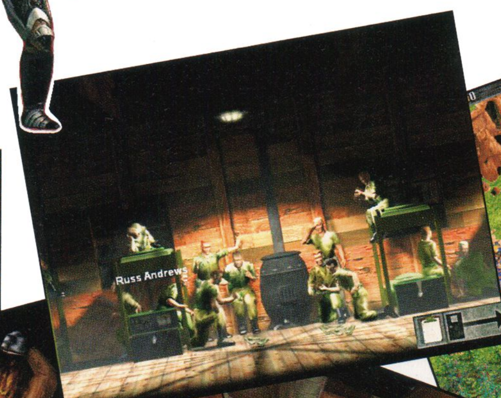
















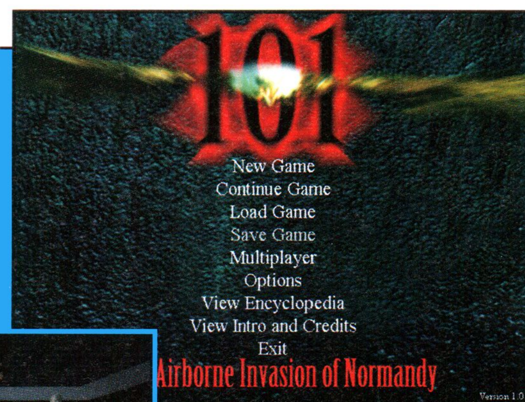
Стратегия стратегии рознь. Есть общепризнанные хиты, вроде X-COM или Jagged Alliance, а есть и жалкое их подобие. К сожалению, 101: The 101st Airborne in Normandy относится именно ко второй категории. Наиболее точным описанием данной игры станет бессмертная фраза, сказанная небезызвестным политическим деятелем пару лет назад: «Думали, как лучше, а получилось, как всегда». Empire Interactive задумала создать нечто эпохальное и не раз заявляла в пресс-релизах о том, что ее детище будет обладать отличным геймплеем, потрясающей графикой и т. д. и т. п. Разумеется, иногда ложь идет во благо, но в данном случае вопрос стоит иначе.

Паспорт

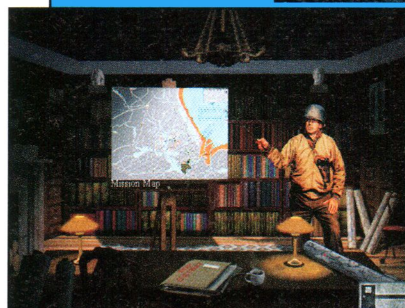
Жанр:	тактическая стратегия
Разработчик:	Empire Interactive
Издатель:	Empire Interactive
URL	http://www.empire-us.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	P 166/200 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
Multiplayer:	Internet, LAN



Определенное сочетание нулей и единиц обычно приводит любое произведение к популярности: «101 долматинец», «1001 ночь».



А иногда на ум приходят другие ассоциации: 101-й километр, 101-й айрборн…

101: The 101st Airborne in Normandy

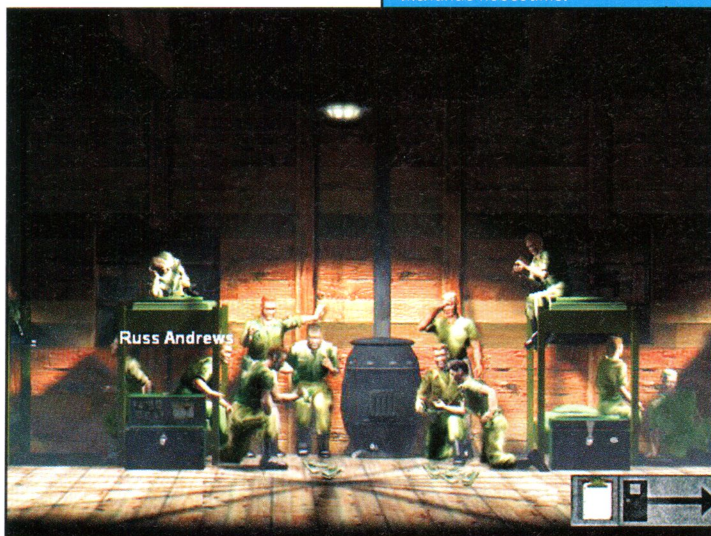
НЕ ДОЛМАТИНЦЫ МЫ...

Николай Барышников

D-Day, или Война по-американски

Как это ни странно, но наши союзнички времен Второй мировой до сих пор считают, что фашистскую Германию победили именно они: мол, высадка в Нормандии обескровила немцев, и они были вынуждены сдать свои позиции. В общем, «Гип-гип, ура!» Америке и Великобритании. Ну, естественно, мы с вами, уважаемые читатели, в подобную чушь не верим, хотя ежемесячно сталкиваемся с новой порцией такой дребедени. Вот и 101 Airborne является очередной симуляцией американской мощи. Вам предстоит сыграть роль командира диверсионного отряда, который накануне высадки союзников забрасывают в тыл врага. Ваша задача достаточно проста: уничтожайте все, что плохо охраняется, устраивайте засады на обалдевших от пива и колбасы бюргеров и сейте панику, чтобы враг слегка отвлекся от побережья и не столь рьяно рассматривал берег сквозь прорези прицелов тяжелых пулеметов.

Тяжела жизнь солдатская. Окопы, перловая каша, удобства на улице. Никаких условий. Главное — желание победить.



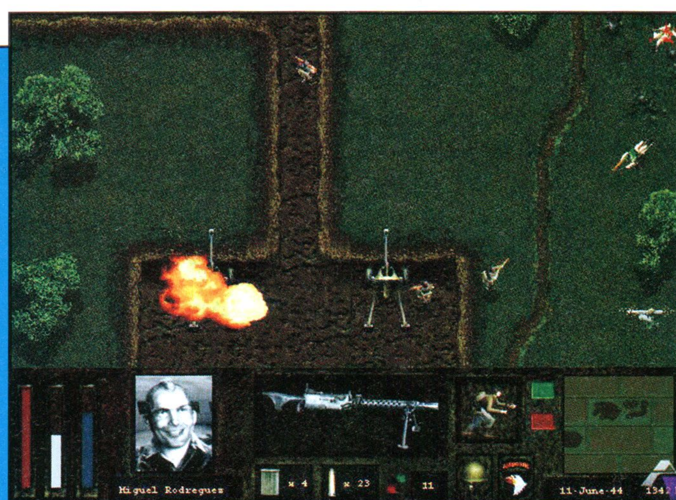
Воевать вы будете не в одиночку — с собой можно захватить целое отделение, до восемнадцати бойцов. На стадии разработки авторы обещали, что любой солдат или офицер (всего их несколько десятков) будет обладать целым набором уникальных характеристик и умений. С одной стороны, они свое обещание сдержали, и действительно в 101 Airborne служит определенное количество человек, которые не только имеют разные лица и голоса, но и совершенно не похожи друг на друга по тактико-техническим параметрам. Как и в ролевых играх, «физика» любого из ваших подопечных описывается несколькими характеристиками, причем солдаты почти что «одушевлены»: кто-то любит тихонько подкрадываться к часовому и перерезать ему горло ножиком, а кто-то обожает косить толпы врагов из станкового пулемета. Есть спецы по допросам, имеются подрывники и снайперы, без промаха стреляющие из всех видов оружия.

Но, с другой стороны, вся эта дифференциация героев настолько условна, что во время боя практически и не проявляется. Специалист по рукопашному бою одинаково хорошо владеет и ножом, и базукой, а бомбу установит практически любой. Плюс к этому достаточно весело наблюдать за тем, как матерый сержант-ветеран (с высокими характеристиками) сдается в плен после пары ответных выстрелов, а раненый новобранец оказывает геройское сопротивление, действуя по принципу «одна пуля — один труп».

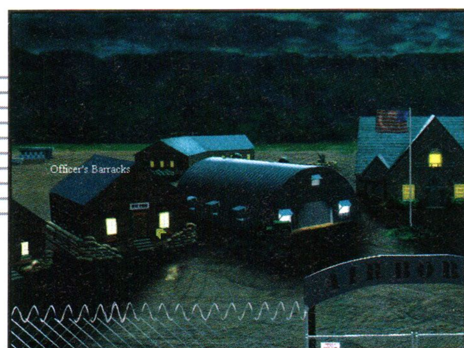
В поход идешь? Не забудь компас!



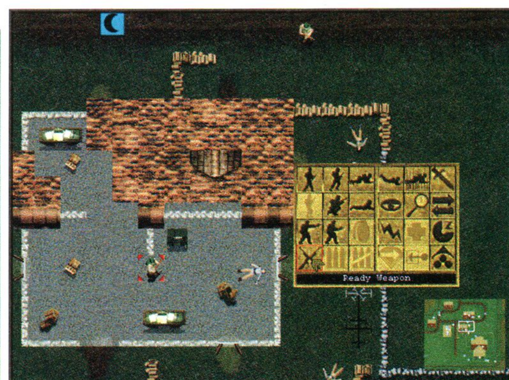
в которых и производится раздача слонов. Сначала стоит заглянуть на склад и набрать нужное количество парашютов, плащ-палаток, еды, касок и прочих предметов первой необходимости. В данную категорию попадают разнообразные мелочи типа компасов, карт, фонариков, перочинных ножей (дают некий бонус при обрезании строп парашюта) и личных вещей (сигарет Lucky Strike, жвачек и бритвенных принадлежностей), без которых мораль бойцов будет далеко не на высоте. Кроме того, есть оружейная, где и происходит выдача средств уничтожения. В эту категорию входит достаточно большое количество стрелкового оружия: пистолеты, винтовки, автоматы различных модификаций, гранаты, базуки, пулеметы, «адские машинки» и прочие смертоносные



Радостные солдатские лица говорят о полной готовности доблестных американцев все-таки победить во II мировой войне. Без нас.







После того как игрок выберет одну из предложенных миссий (скорее, это даже не одиночные задания, а целые кампании), он сможет просмотреть карту местности и определиться с маршрутом следования диверсантов. Несколько месяцев назад разработчики уверяли, что карты 101 Airborne не выдуманы художником, а являются топографически точным отображением различных уголков Нормандии. Не будучи специалистами по крупномасштабному картографированию Франции, не будем спорить, но определенные подозрения, что никакой аэрофотосъемки Empire Interactive не проводила, имеются. Оперативные просторы делятся на прямоугольные лоскутки, на которых щедро разбросаны всякие кустики и деревца, иногда попадаются деревни (читай — вражеский штаб) и переправы (поиграем в партизан — «Махмуд, поджигай!»).

Как бы то ни было, перед прогулкой по зеленым просторам оккупированных территорий вам еще предстоит как следует экипировать подчиненных. На базе есть несколько зданий,

предметы. Экипируйте бойцов так, чтобы они могли выполнить поставленную задачу: если вам предстоит взорвать мост, не забудьте про бомбы, а если придется устраивать засаду на целую роту эсэсовцев, тащите со склада все пулеметы и щедро насыпьте гранаты в ранцы. Существует опция «автовыбора», в этом случае компьютер сам оденет и вооружит солдат, но доверять ему не стоит. Данная функция облегчает жизнь только при посещении местного хозблока, так как избавляет игрока от нудной процедуры набивания карманов шоколадом и противогазами. И никогда не используйте эту опцию при выборе оружия и его распределении. Вы очень удивитесь, когда узнаете, что взрывать мост нечем, у пулеметчика патронов на 3 очереди, а капитану даже винтовки не досталось, зато есть пистолет... без патронов.

Кстати, дифференциация героев настолько условна, что во время боя практически и не проявляется. Специалист по рукопашному бою одинаково хорошо владеет и ножом, и базукой, а бомбу установит практически любой.

Попутного ветра...

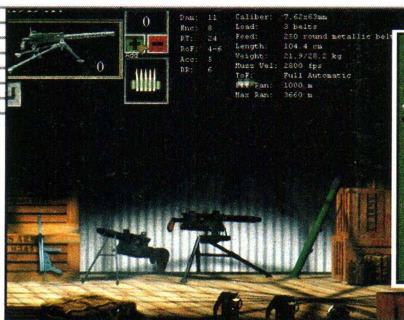
После того как все подготовительные процедуры будут закончены, наступает момент отправки. Вы рассаживаете десантников по местам, собираете тюки с «оборудованием» и отправляетесь в путь.

Следующее, что вы увидите, — окошко, сообщающее о результатах десантирования. Далеко не каждый сброс проходит нормально: кто-то может потеряться, кого-нибудь подстрелят еще в воздухе, ну а еще несколько бойцов обязательно приземлятся на деревья или поранятся при посадке. Иногда случаются и радостные события: изредка десантник сам кого-нибудь подстрелит и одним врагом будет меньше. Но обычно все бывает как раз наоборот, и из 18 бойцов благополучно доберутся лишь процентов семьдесят.

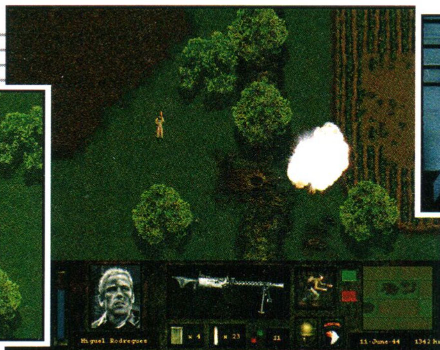
Собственно игра начинается, как только бойцы обрежут стропы (это может занять несколько ходов) и смогут нормально передвигаться (с раскрытым парашютом за спиной они могут только лежать и стрелять).

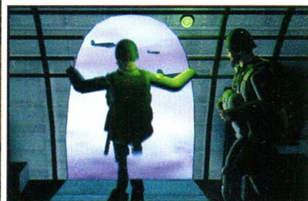


Боеспособность подразделения зависит от его достойного пропитания, а если армия откажет колхозам в помощи...







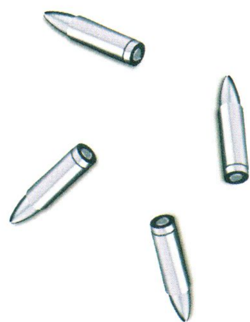


Геймплей отвечает всем стандартам тактических стратегий. У каждого бойца есть определенное число action points, которые расходуются на различные действия, коих в 101 Airborne весьма много: солдаты могут ходить, бегать, ползать, падать «рыбкой» на бегу, стрелять, драться врукопашную, кидать гранаты, обыскивать пленных и т. д. Всего около полутора десятка различных операций. Самая важная из них — осмотр местности. Можно подойти к вражескому бойцу в упор и не увидеть его, если не кликнуть на соответствующую иконку. В этом компоненте и заключается самый большой баг игры: иной раз заходишь в дом, в котором якобы нет никого, а потом оказывается, что буквально в паре метров стоят сразу трое немцев, причем один из них с пулеметом MG-34. У врага подобных проблем со зрением не возникает: он замечает ползущего десантника аж за целый экран и открывает по нему ураганный огонь. Вот и приходится в каждое окошко и каждый куст кидать по гранате (так, для профилактики). Тем не менее приноровиться к близорукости бойцов можно, главное — заставлять их тщательно исследовать все закоулки по три раза.

Нарекания вызывает и процедура передачи хода: противник начинает действовать не после того, как все ваши бойцы истратили action points, а постоянно «перебивает» ваш ход. Его turn может наступить практически в любое время — вот и получается самый настоящий салат вместо строгой очередности. Причем, перезагрузив игру в случае неудачи, геймер может добиться более благоприятного расклада: десантник откроет огонь первым вместо того, чтобы быть убитым.

В большинстве миссий вам еще очень долго придется добираться до цели: часто приходится преодолеть пару дюжин лоскутов, на которую поделена игровая карта. Самое неприятное, что на достаточно обширном участке местности может находиться всего один фашист. Вот и приходится целый час короткими перебежками преодолевать поле боя, чтобы посражаться всего лишь пару секунд. Если врагов в данном секторе нет или они убиты, переход в соседний сектор осуществляется всего лишь парой щелчков мыши. Фактически настоящая игра с обилием пальбы и морем крови начинается лишь через несколько часов изнурительных путешествий по слабо охраняемым квадратам. Правда, иногда можно нарваться на серьезный патруль, который вполне способен доставить вам немало неприятностей.

Массу неудобств доставляет и интерфейс: очень надоедает каждый раз кликать правой клавишей мыши и выбирать нужную иконку из списка, а «горячих» клавиш практически нет.



Графика 101 Airborne является ахиллесовой пятой этой игры. Ну как можно было выпускать такой продукт после заявлений о его феноменальных графических находках?

Какое все зеленое...

Графика 101 Airborne является ахиллесовой пятой этой игры. Ну как можно было выпускать такой продукт после заявлений о его феноменальных графических находках? Сравнивать 100 Airborne с Commandos просто смешно: несмотря на настойчивые требования в readme.txt об обязательном переключении в режим 24 бита и выше, смотрится 101 Airborne, просто как юродивый на паперти. Все какое-то серо-зелено-коричневое, деревья и кусты похожи на веники, а дома — на спичечные коробки. Более или менее на этом фоне смотрится анимация солдат: при ранении они падают, истекают кровью и подергиваются, но негативное впечатление не пропадает. Стоило ли так раскрашивать базу, вырисовывать оружие для энциклопедии, если сама игра производит впечатление «гадкого утенка».

Звуковое оформление сделано на порядок выше, присутствует речь (фашисты общаются на своем «бюргерском»), звуки выстрелов сделаны просто «на ура», даже не хуже, чем в серии Close Combat. Музыка радует слух, в то время как явно устаревшая графика режет глаз.

В итоге диагноз прост: идея хорошая, намерения благородные, но реализация никуда не годится. Есть игры, не обладающие роскошной графикой, но тем не менее увлекательные и интересные. В 100 Airborne играть настолько тяжело, что приходится себя заставлять (а вдруг через десять минут станет лучше и пациент выздоровеет). Ан нет, не дождетесь, вот и приходится с горя рассматривать энциклопедию вооружений (весьма достойно оформленную). А жаль, ведь самое обидное — ожидаемая игра не оправдывает надежд.

«Шахматный вирус заразителен», — говорил Михаил Таль. Я вижу, как при слове «вирус» читатель хватается за винчестер, но все же рискну дать совет: новый «шахматный вирус» — Chessmaster 6000 — должен поселиться в компьютере каждого любителя шахмат.

Системные требования для такой прописки по нынешним временам скромные: P90, 16 Мбайт RAM, для игры в Internet'е — модем со скоростью 14,4 Кбайт/с.

Познакомимся с основными возможностями CM6000, а для сравнения будем использовать Chessmaster'а 5000 — старшего брата новой программы.

Прежде всего бросается в глаза увеличение объема программы: теперь она занимает два

Паспорт

Жанр: шахматная программа
Разработчик: Mindscape
Издатель: Mindscape
URL http://www.mindscape.com

Системные требования:
ОС: Win95/98/NT
Процессор: P 90 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x
15 Мбайт на винчестере



Геймплей Chessmaster'а прост, но элегантен.

Доску можно крутить-вертеть и рассматривать из разных позиций.

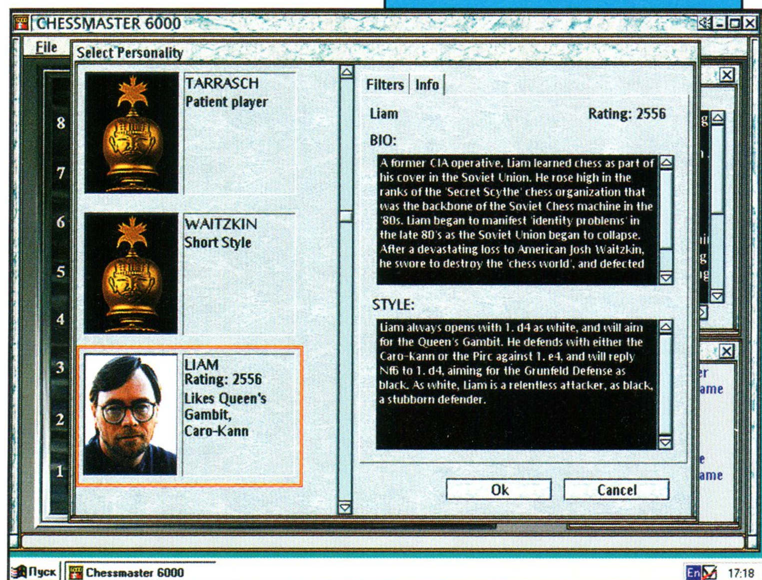
Chessmaster 6000

ШАХМАТНЫЙ ШЕСТИТЫСЯЧНИК

Сергей Коновалов

полностью заполненных компакт-диска! Для сравнения: CM5000 занимал на CD всего 169 Мбайт. При инсталляции, в зависимости от выбранного режима, программа займет от 14 до 550 Мбайт, но даже в последнем случае для ее запуска каждый раз придется вставлять в дисковод один из

Liam -- лучший из human-like игроков -- бывший сотрудник ЦРУ. Характер -- стойкий защитник. Беспощаден к любителям королевского гамбита, а потому играет защиту Каро-Канн.



CD — CM6000. Эта неавтономность — единственный минус CM6000 по сравнению с CM5000, а количество и качество новых функций с лихвой компенсируют это неудобство: CM6000 — это не просто программа, а настоящий Chess World!

Основные модули (игровой, база данных) есть на каждом из двух дисков, но первый позволяет анализировать и «мультимедийно» комментировать партии, а на втором более 500 Мбайт занимает учебник. Поэтому неудобств, которые бывают при работе с многодисковыми энциклопедиями, здесь не будет: выбор можно сделать заранее.

CM-игрок

На PC с Pentium 166/16Мбайт CM6000 оценивает свою силу в 2600 единиц по шкале Эло (уровень гроссмейстера из первой сотни в мире). Это, конечно, довольно условная оценка, но еще год назад CM5000 в турнире «гроссмейстеры против компьютеров» занял третье место среди программ, показав результат, соответствующий коэффициенту Эло 2450. Кстати, в том турнире победили компьютеры!

Но главное изменение состоит не в увеличении шахматной силы CM, а в появлении новой возможности — рейтинговой игры, что делает состязание с CM весьма азартным занятием. Ваши партнеры — 64 смоделированных игрока (human-like хочется перевести как «человекообразные»), на каждого из которых есть досье, включающее фотографию, трудовую биографию и шахматную характеристику,30 гроссмейстеров — от Стейница до Каспарова, а на вершине этой пирамиды — сам CM6000, победа над которым оценивается выше любой другой.

Сначала вам присваивается рейтинг 1600 (в списке робошахматистов есть и «чайники» с коэффициентом 228), а в дальнейшем все изменения будут записываться в папку с вашим игровым именем (там же будут храниться и ваши индивидуальные настройки программы). Начальный коэффициент дает возможность играть с таким противником, рейтинг



Информация к размышлению: шахматная база данных сообщает, что в королевском гамбите после 2…ef чаще побеждают черные.

CM-справочник

Количество партий в новой шахматной базе превышает 440 000 (для сравнения: в рассчитанных на профессионалов ChessBase и Chess Assistant — 550 000 и 865 000 партий соответственно, а в CM5000 было всего 28 000 партий). Система поиска стала более удобной и понятной, количество партий говорит само за себя, но главное новшество заключено в следующем.

Во время игры (нерейтинговой) в окне «Инструктор» (Coach) все время сообщается, в скольких партиях из базы данных встретилась текущая позиция, какие ходы в этой позиции были сделаны и к какому результату привели. В любой момент вы можете перейти в базу данных, просмотреть хотя бы часть этих партий, а затем вернуться и продолжить игру. Эта возмож-

К сожалению, шахматная классика представлена в базе неполно. Например, за 1921 год нет ни одной партии вообще, хотя тогда состоялся матч Ласкер — Капабланка, а за 1927 есть целых 233 партии, но среди них нет ни одной партии из матча Капабланка — Алехин.

В программе появилась также новая библиотека из 500 классических игр, которые подобрал и прокомментировал гроссмейстер Ларри Эванс. Каждой партии предшествует короткое, но выразительное описание обстоятельств и участников игры. (Когда-то такие же вступления Эванс написал для сборника избранных партий Роберта Фишера.) Диапазон — от партии Филидора, сыгранной в 1790 году, до партии из 2001 года! Последнее «воспоминание о будущем» — партия, которую в знаменитом фильме Кубрика «2001: Космическая Одиссея» ра-

которого не превосходит ваш более чем на 400 пунктов; право играть с любым, включая CM, вы получите, если достигнете уровня 2200. После этого свобода выбора партнера сохраняется «пожизненно», независимо от колебаний рейтинга, а он может упасть и до нуля!

Два практических совета. Во-первых, избегайте открытых позиций, в которых CM видит гораздо больше, чем вы. Как говорил кот Василий у Стругацких: «Не советую, гражданин… мнэ… не советую. Съедят». Во-вторых, учтите, что в блице против современных программ трудно устоять даже супергроссмейстеру (последний пример — матч, который Вишванатан Ананд проиграл голландской программе Rebel), поэтому выбор контроля времени — важная часть вашей стратегии.

Но если вы выиграете у Chessmaster'а рейтинговую игру, то он не только торжественно сообщит вам об этом событии, но и предложит напечатать эффектно оформленный сертификат, который украсит окрестности компьютерного стола.

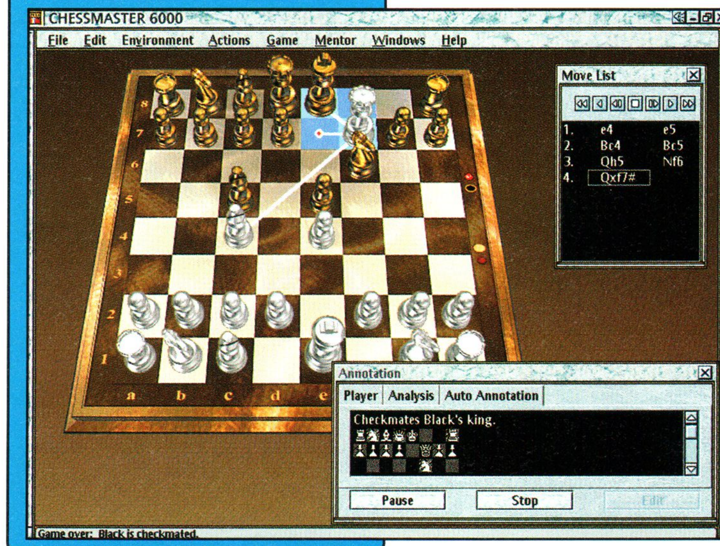
В рейтинговой игре отключены многочисленные окна советов — подсказок, а главное, нельзя обратиться за помощью к огромной шахматной базе данных.

К слову сказать, на PC с Pentium 166/16Мбайт CM6000 оценивает свою силу в 2600 единиц по шкале Эло (уровень гроссмейстера из первой сотни в мире).

ность очень полезна, например, когда вы осваиваете определенный дебют или готовитесь к встрече с белковым (или human-like) соперником, шахматные пристрастия которого вам известны.

В базе преобладают партии последних десятилетий, в частности есть большая часть партий из популярного «Информатора», хотя и без комментариев.

«Детский мат» с высоты птичьего полета (эта доска называется «Birds Eye View») и с комментариями CM.



зыгрывают один из астронавтов и суперкомпьютер HAL9000.

CM-аналитик

Вы сыграли партию и хотите, чтобы ее проанализировал опытный мастер? Поручите это CM6000. Результаты его работы вы сможете не только увидеть на экране или распечатать на принтере, но и прослушать в виде лекции (для этого в дисководе должен находиться CD №1).

В качестве образца приведем в сокращенном переводе комментарии CM6000 к партии, которая в словаре CM называется Scholar's Mate:

1. e4 e5
2. Cc4 Cc5
3. Фh5 Kf6
4. Ф:f7x

(на шахматном русском этот мат называется «детским»).
На анализ каждого хода мы дали программе по одной секунде (максимум — 999).

1. e4 — ход королевской пешкой и популярен и логичен: под контроль берется центр, открываются линии для ферзя и слона. Обычно этот ход ведет к открытой игре, в которой тактики больше, чем медлительных маневров.

1. ... e5 — симметричным ответом черные бросают прямой вызов в борьбе за центр.

2. Cc4 — этот ход определяет дебют слона, C23 (код по международной классификации дебютов — ***С. К.***). Белые пытаются извлечь выгоду из слабости на f7. Однако изучение позиции в течение столетий показало, что этот естественный ход выигрывает в силе, если его делают позднее.

2. ... Cc5 — классический вариант дебюта слона. Возможно 3. Кс3 или 3. Kf3 Кс6, что ведет к стандартным позициям, но интересен и 3. Kf3 d6!?, меняющий характер игры и позволяющий избежать гамбита Эванса — острого начала, пользующегося популярностью с XIX века.

3. Фh5 — этого хода нет в библиотеке дебютов (в ней есть другой ход ферзя — 3. Фе2). Белые угрожают матом на f7 и атакуют черную пешку е5.

3. ... Kf6 — теперь после 4. Ф:f7x черные могут получить мат. Значительно лучше 3. ... Фе7. Черные допустили только одну значительную ошибку, но проигрывают из-за нее партию.

4. ... Ф:f7x

CM-наставник

Как вы помните, учебник занимает большую часть второго диска. Здесь множество разделов, рассчитанных на шахматистов различной квалификации: правила игры, основные приемы комбинационной и позиционной игры, дебюты, эндшпиль, задачи (подборка гроссмейстера Джона Нанна). Особо выделю обширный — 600 окон — курс стратегии, написанный гроссмейстером Ясером Сейраваном (в недавнем прошлом — один из секундантов Корчного). В учебнике много интерактивных заданий, весь текст читается приятным мужским голосом Chessmaster'а, а при объяснении планов сторон на доске не только подсвечиваются ключевые поля, но и появляются стрелки, показывающие намерения фигур, — так что все вместе представляет собой удивительно красочное зрелище.

Конечно, в таком обширном хозяйстве есть и ошибки — чаще всего это расхождение между ходами в тексте и их анимированными воплощениями на доске. Во всех замеченных случаях правильные ходы — в текстах.



«Ваш ход, товарищ гроссмейстер», — говорит красная лампочка. Доска Black &White Metal.

На первом диске находятся также подробно (и мультимедийно) разобранные партии международного мастера Джоша Вейцкина, бруклинская скороговорка которого — отличная возможность послушать американский английский.

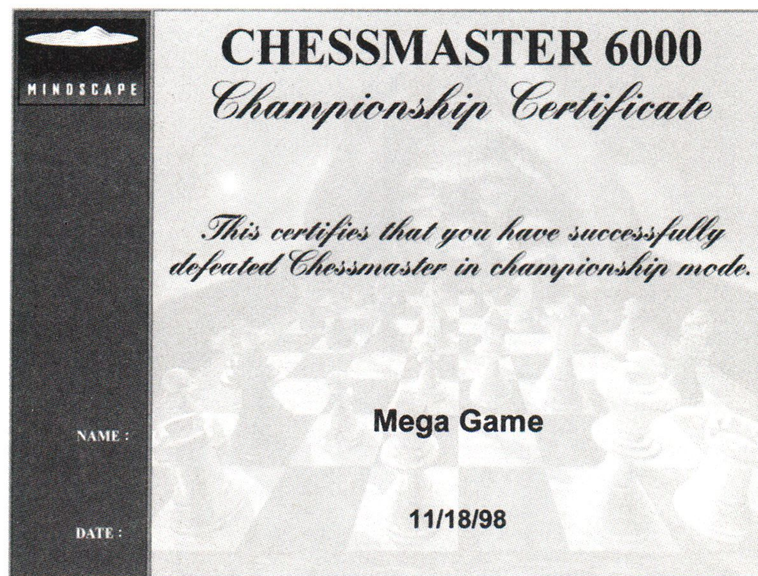
Вообще, весь CM представляет собой пособие для изучения английского языка, мотивация работы с которым высока для каждого любителя шахмат.

В заключение, вопреки известной пословице, несколько слов об «одежке» Chessmaster'а. Появились новые доски и комплекты фигур, новые готовые компоновки экрана (вплоть до разрешения 1280x1024), в частности очень хороша и удобна доска Black&White Metal. Новый CM готов не только все показывать, но и обо всем говорить «человечьим» голосом; по-прежнему можно расписать музыкальный фон звуками одной из классических мелодий. Даже такая мелочь, как красная сигнальная лампочка, показывающая очередность хода, важна для того, чтобы в общении с CM вы чувствовали себя свободно и уютно.

Учитывая, что теперь Mindscape — одно из подразделений The Learning Company, выпускающей, в частности, замечательную Compton's Interactive Encyclopedia, можно ожидать, что в следующих версиях Chessmaster'а гиперсвязи превратят его в единое шахматное пространство, а ваше путешествие в этом мире можно будет назвать «200»: Шахматная Одиссея».







Жанр artificial life появился на свет посредством скрещения фантазии авторов игр данного направления и старых добрых японских игрушек — симуляторов воспитания, наподобие Princess Maker. Его популярность объясняется прежде всего возможностью для конечного пользователя вдохнуть в свой компьютер хоть капельку жизни. В противном случае ведь стоит себе железка и ничем не выказывает своих эмоций, разве что при загрузке Windows 95 выдает пару громогласных аккордов (в лучшем случае говорит «Здравствуйте»), да время от времени при зависании какой-нибудь программы ругается

Паспорт

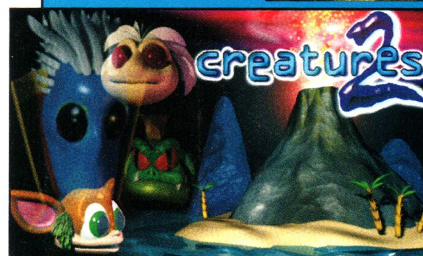
Жанр:	artificial life
Разработчик:	Cyberlife
Издатель:	Mindscape
URL	http://www.mindscape.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x

300 Мбайт на винчестере

Жил-был доктор. Он был очень умный и очень одинокий. И вот, чтобы решить проблему, он сделал для себя и для людей создание. Звали доктора — Франкенштейн.



Cyberlife решила не уподобляться и, памятуя возникшие у доктора проблемы, сделала МАЛЕНЬКИХ созданий. Но много. Вот и славно.

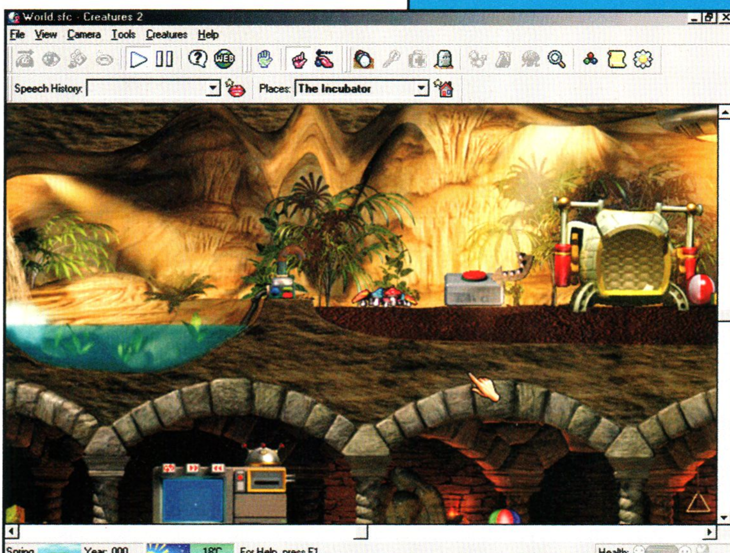
Creatures 2

СОЗИДАНИЕ. ВТОРАЯ ПОПЫТКА

Данила Матвеев

нецензурными словами, вроде «Stack Overflow» и «Division by Zero». А тут — поставил ты на него какую-нибудь игрушечку из жанра artificial life, и вот уже этот самый «life» бегает у тебя по Desktop, грызет твои папки, «гадит», извиняюсь за выражение, где ни попадя, демонстративно игнорируя Recycle Bin — да мало ли что там авторы придумают. Красота! Есть

Мир у созданий — не чета нашему. Поудобнее, покрасивее будет. Любим мы братьев наших меньших.



о ком заботиться, есть кого воспитывать (пусть даже на самом элементарном уровне), кого отшлепать и подергать за уши. И главное достоинство: этот ваш «воспитанник» никогда не вырастет в здорового бугая, дабы отплатить вам за вашу «доброту», не будет подавать в суд на алименты, если вы про него забудете, и уберется восвояси после нажатия Alt+F4. Никаких недостатков — сплошные достоинства!

Игра Creatures в свое время произвела фурор. Еще бы — почти настоящая экосистема в вашем компьютере! Разработчики дали игрокам возможность почувствовать себя Творцом, создателем собственных разумных существ.

Естественно, разумность норнов была достаточно условной. Однако они были способны запоминать свои имена и названия предметов, управлять простыми механизмами и играть в игрушки. Из поколения в поколение существа, населяющие Альбию, приобретали все новые и новые способности, которые помогали им выживать в борьбе с гренделами, извечными врагами норнов.

Игра была популярной. Возможность записывать своих норнов в файл и обмениваться ими способствовала появлению в Сети огромного количества сайтов, где люди, «профессионально» занимавшиеся разведением норнов, обменивались рекомендациями по обустройству Альбии и самими норнами.

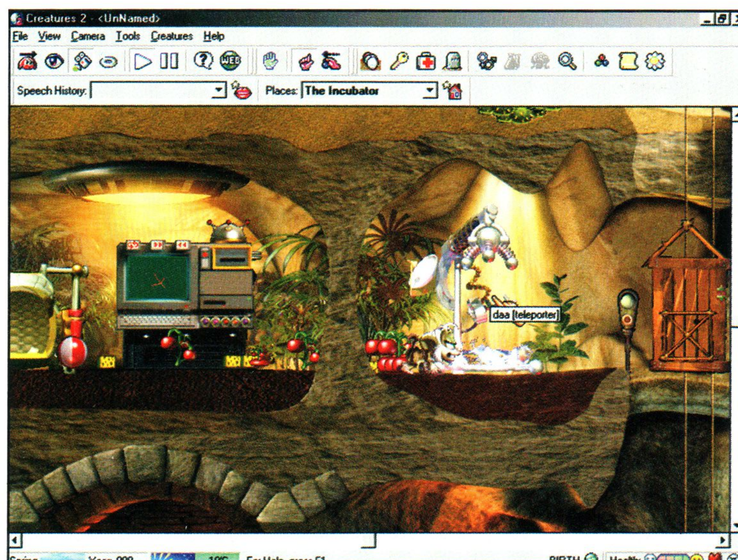
Ситуация довольно быстро вышла из-под контроля создателей, и это их только радовало. Норны обладали обширными познаниями в области генетики и «евгеники», что приводило к появлению таких организмов, как гибрид норна и гренделя или бессмертного норна!

В общем, идея оказалась очень удачной. Разработчики вдохновились этим обстоятельством и начали работу над второй частью. Как обычно, обещали золотые горы и алмазные долины: «Это будет игра, которая заставит вас почувствовать себя Богом!» (Цитата из пресс-релиза годовалой давности.) Игроки терпеливо ждали.

Тут появилась тамагуча в исполнении для PC — восемь пикселей со встроенной пищалкой. Весь мир заболел этой штукой, и популярность Creatures начала падать. Создатель игры — компания Cyberlife серьезно озаботилась сложившейся ситуацией и в рекордно короткие сроки завершила работу над второй частью игры.

И вот норны второй раз шагают по планете. Но если первая часть была прорывом, первой игрой жанра artificial life (имитатор искусственной жизни), то вторая больше похожа на топтание на месте.

Что принципиально изменилось? Теоретически изменилось многое. Но, к сожалению, все трансформации носят довольно косметический характер. Начнем с мира, где живут норны. Размеры Альбии значительно выросли, более чем в два раза. Учтен климатический фактор: теперь в Альбии дует ветер, идет дождь, днем светит солнце, а ночью... а что ночью? Темно.



Создания подросли, научились новым прибамбасам. Жизнь норнов стала разнообразнее и содержательнее. Заботиться о них стало... скучнее.

Сильно усложнилась экологическая система на острове. Увеличилось количество животных и растений, возникло такое понятие, как «период развития», и теперь, чтобы собрать урожай моркови, ей надо дать вырасти и созреть. Для того чтобы растения не завяли, им нужна вода, а для размножения — насекомые, которые переносят пыльцу.

Разнообразных предметов, доступных для манипулирования, по сравнению с первой частью стало на порядок больше. Теперь довольно сложно разобраться «нахрапом» во всем многообразии штучек и примочек, в изобилии разбросанных по долинам и холмам.

Изменился и внешний вид обитателей Альбии. Норны выглядят гораздо реалистичнее, чем в первой части игры (насколько эта характеристика вообще применима к сказочным существам), а грендели стали еще ужаснее. Значительно обогатилась мимика ваших подопечных — более ста выражений лица. Естественно, и эмоциональных выражений, и действий стало на порядок больше.

Но эмоции не самое важное. Создатели норнов всегда убеждали нас, что последние обладают неким аналогом человеческого мозга. Следовательно, они способны мыслить. Так ли это?

А неизвестно. Теоретически можно добиться «норноподобного» поведения от компьютерных существ, просто запрограммировав их реакцию на те раздражители, которые могут им встретиться в Альбии. Но уж очень хочется верить, что норны и грендели действительно мыслят!

Как бы там ни было, поведение норнов не стало намного разумней. Просто оно усложнилось, появились новые комбинации раздражителей, требующих ответной реакции. К примеру, в машине для обучения норнов английскому языку увеличилось число абстрактных понятий и существительных. С одной стороны, это разнообразит игру, а с другой — значительно (по сравнению с первой частью Creatures) усложняет и удлиняет процесс обучения новорожденного норна. Теперь жители Альбии способны составлять и понимать достаточно сложные предложения, хотя это происходит не сразу: первые несколько поколений не отличаются особым интеллектом. Зато один мой норн семнадцатого поколения адекватно и быстро реагировал на фразу: «Иди ко мне и унеси далеко мяч!» Другой вопрос, что в стремлении исполнить мою просьбу он уволок этот несчастный мячик в такие леса, что я потом его искал несколько часов. Но это так, к слову.



...норны второй раз шагают по планете. Но если первая часть была прорывом, первой игрой жанра artificial life (имитатор искусственной жизни), то вторая больше похожа на топтание на месте.





Сами норны теперь устроены намного сложнее, чем их предшественники из первой части Creatures. Теперь вы сможете воздействовать на их внутренние органы — сердце, легкие... Появилось много новых генов (если, конечно, это слово применимо в игровой среде), антибиотиков и транквилизаторов. Ах, да, чуть не забыл: в Creatures 2 появилась новая раса существ, и все три расы могут скрещиваться между собой, что привносит нотку безумия в и без того очень сложную игру.

Графика в Creatures 2 весьма и весьма симпатична. Правда, ни о какой трехмерности речи не идет, но она и не нужна. Hi-color, плавный скроллинг, анимированные разнообразные бэкграунды — все это вместе оставляет очень приятное впечатление. Продуманность движений живых существ в игре заслуживает отдельной похвалы: порой ловишь себя на мысли, что для норнов, наверное, делали Motion Capture.

Многопользовательская игра сводится, как и прежде, к обмену яйцами и норнами. Как правило, внесение нового норна позволяет значительно разнообразить потомство.

По сравнению с первой частью игра стала намного сложнее. Появление огромного количества новых опций, многие из которых очень сильно влияют на игровой процесс, привело к тому, что даже освоить Creatures 2 довольно сложно, а уж разобраться настолько, чтобы сознательно контролировать все процессы... Бесспорно, фанатам-норноводам игра придется по вкусу. Но ведь их не так уж и много. Большинство игроков просто хотели бы вырастить у себя в компьютере что-либо необычное, не вдаваясь при этом в подробности воздействия транквилизатора на пожилого норна с ослабленным иммунитетом. А вот этой возможности разработчики как раз игроку и не предоставили.

FIFA 99

ФИ... 99

Дмитрий Резников

Повесить. Растерзать. На вилку намотать. Такова основная реакция на ту жуть, которую довелось увидеть. По-моему, такое в России продавать будет только самоубийца. Я лично с трудом подавил в себе желание растоптать фирменную коробку, ибо вспомнил, что мне ее отдавать надо, но более горячие футбольные болельщики могут сделать что-нибудь совсем нехорошее. Ай-яй-яй.

До сих пор я относился к Electronic Arts с почтением. Хоккей их уважал. В футбол старенький игрался (новые так себе были). Ну и вообще... Уважаемая, вроде, фирма, в России программы устраивает, дешевый Wing Commander, русский Populous, всякие дела. И тут такое. Ни следа былого доверия к EA Sports не осталось, завтра же пойду искать другой футбольный симулятор. Все неправда, все обман, и давно было понятно, что янки в футболе разбираются не лучше, чем свинья в апельсинах.

Прямо говоря, я не большой фанат футбола. Официально я, конечно, болею за «Спартак», но реально на стадионе ни разу не был и из футболистов в лицо и пофамильно знаю только Тихонова, Робсона (ибо единственный негр) да Филимонова (потому что на воротах стоит). Но знаю так, случайно совершенно, что, в соответствии с нынешним осенним рейтингом Международной Федерации истории и статистики футбола, футбольный клуб «Спартак» (Москва) признан вторым в мире и первым в Европе. Знаете ли, мужики такие мощные, в футбол играют неплохо вроде. Особенно под конец сезона да когда настроение есть. И вдруг из компьютерной игры, гордо носящей номер года «99» и лицензию ФИФА, узнаю, что, оказывается, «Спартак» так, с задворок с каких-то сбежался, помои европейского футбола. В общем, экзотика наподобие сборной Мозамбика.

Есть в главном меню пунктик такой — «European Dream League». Ну уж коли FIFA 99, а вовсе не FIFA 62, имеет смысл предположить, что лучший европейский клуб конца 98-го года должен бы в эту «дрим-лигу» попасть. Фигушки. Есть «Динамо» (Киев). Есть «Русенборг», «Галатасарай» и прочая. «Спартака» нет. Ну, действительно, что ему, убогому, после ничьей со «Штурмом», делать в 99-м году? Но это все цветочки. По мнению футбольных специалистов из EA, у «Спартака» главная проблема — нападение. Ну совсем плохо с этим делом, просто хуже некуда. Действительно, набрали каких-то Тихоновых с Робсонами, куда уж там... Зато защита — ого-го! Самое сильное место «Спартака» из FIFA 99. Уже есть желание что-то недоброе сделать с его создателями? То-то. То ли еще будет.

При сравнении силовых графиков «Спартака» и сборной России выясняем, что последняя... в ТРИ РАЗА сильнее лучшего клуба страны (причем бывшего таковым и в прошлом году). При этом два других лучших (по версии EA) российских клуба — «Динамо» (Москва) и «Локомотив». Откуда они набрали столь крутых игроков в сборную — загадка страшная. Видимо, легионеров каких-то напасли. А вот «Динамо» московское, опять же в соответствии с 99-й версией

Паспорт

Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P100/P166МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x



Выражения на лицах игроков передают их эмоции. Жаль только, лицо на всех одно.



Ну ясное дело, куда нам, лаптем-то щи хлебать. Слева — чемпион России, справа — чемпион США.



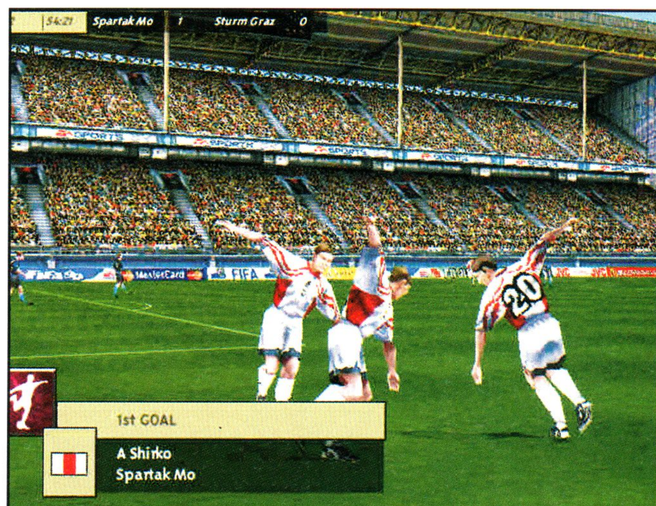


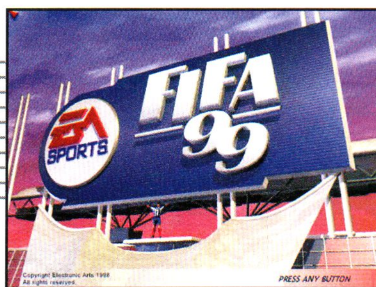
Без карточки отличить судью от игроков «Штурма» практически нельзя.

лицензированного ФИФА футбола, куда круче московского «Спартака». Действительно, на первое место любой дурак с шестиочковым преимуществом попасть может, а вот умудриться не вылететь из высшей лиги — это надобно старание... Та же картина и со «Штурмом». Он покруче нашего чемпиона будет. Равно как и клубы Levski (Sofia), Beitar (Jurusalem), «Грассхоппер» памятный и некий Panionious, который даже круче «Панатинаикоса». Короче говоря, поиграешь малость в FIFA 99 и узнаешь массу нового и доселе неведомого о расстановке сил в европейском футболе.

Да что там, впрочем, европейский. В Бразилии, оказывается, всего восемь футбольных команд. И все по силе примерно наподобие «Спартака» (того, который в FIFA 99). То есть тоже, вообще говоря, им, бразильцам, недоступно наслажденье битвой жизни, ясное дело. Какие из них футболисты! Аматюры всякие. Они вон фестиваль устраивают, это дело. И в белых штанах по Рио-де-Жанейро ходят, это тоже мы все знаем. Но футбол — такое понятие им знакомо примерно настолько же, как американцам. Про Бразилию все обман был до сих пор. Ныне разоблаченный смелыми правдорезами из EA Sports.

Я, конечно, понимаю, что игра делалась долго и данные ее основаны, в лучшем случае, на результатах прошлой Лиги Чемпионов. Но, во-первых, и писали бы тогда на коробке FIFA 97/98, зачем мозги пудрить современной циферью? Берите пример с Microsoft. А во-вторых, если мне память не изменяет, и в прошлом году «Спартак» пусть и капитально облажался с Лигой Чемпионов, в УЕФА все же был на высоте и не выдержал только «Интера». Да и чемпионом России стал, так, кстати говоря, «Спартак», а вовсе не «Динамо» (Москва). Ну и наконец, вышла-то игра в ноябре. А поменять силы команд можно за пару дней, в соответствии с нынешними расстановками, если только хотеть это сделать, а не рассчитывать исключительно на английский, итальянский да американский рынок. А впрочем, зачем все это делать, когда уже куплена лицензия на два ближайших Чемпионата Мира и Чемпионат Европы 2000-го года, о чем с гордостью было сообщено в недавнем пресс-релизе? Обратно лицензию не отберут, а фанаты футбольные скушают все что угодно, особенно если команды тех стран, где больше всего покупается EA, продукции (и где есть этой фирмы филиал), выведены в лидеры мирового футбола. И плевать на реализм.





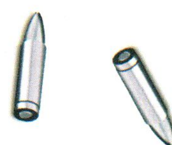






Ввиду всех этих соображений, смотреть что-либо дальше меню настроек было тошно. Но работа такая, надо. Запустил матч «Спартак» — «Штурм». Внешне все то же самое, что и в прошлой серии. Мужики квадратные бегают, мяч гоняют; кнопки управления, по традиции, другим спортивным симуляторам EA не соответствуют. И тут мой Робсон сбил какого-то австрияка. Тот в ответ вскочил и показал Робсону желтую карточку (!!!). Я опешил. Ну ладно статистику исковеркали, но такое!!! Оказывается, просто судья одет так же, как австрийские футболисты — в серо-голубую (!) форму. Различить на поле без желтой карточки нельзя. Это добило окончательно. Все, хватит, посмотрел и будет. ESC, Alt-F4, диск в коробку, коробку в коробку и с глаз долой. Свят-свят-свят!

Наиболее заметное графическое новшество — игроки открывают рты. Как рыбы, столь же осмысленно. То есть :-| потом :-o.



Наиболее заметное графическое новшество — игроки открывают рты. Как рыбы, столь же осмысленно. Выражение при этом на лице у всех одинаково тупое.





Наконец, EA учла прошлую ошибку и отныне игры проходят не в таком кромешном тумане, как в FIFA 98. Вернее, тумана нет вообще и никогда. Зато есть дождь и снег. Выглядят оба погодных условия крайне убого. Снег и дождь идут в одной плоскости непосредственно перед камерой, в то время как на поле, судя по четким теням и отличной видимости, светит солнце. Мало того, поскольку в снежную погоду играют все равно серым, а не оранжевым, как положено, мячом, то его за огромными круглыми снежинками зачастую просто не видно. Если при наличии 3D-ускорителя играть в снег еще и можно, то без него экран просто покрывается сотнями падающих с неба мячей. Впрочем, надо признать, что есть повод заработать в два раза больше денег и купить на них очередной Westwood (и стать Microsoft игровой индустрии). Российские игруны повозмущались — вроде как у нас не самые слабые команды, регулярно попадают в европейские первенства, а ни чемпионата нашего нет, ни чего-либо подобного. EA ответила — пожалуйста. Чемпионата, конечно, не получите, но тройку команд подкинем. Только страна ваша пиратская, платить за игры вы не привыкли, а потому ПОЛУЧИТЕ. Ну, спасибо, дорогие забугорные товарищи. Понятно, конечно, мы и без кризиса такого уровня доходов, как Англия, не дадим. И Аргентина, кстати, а потому лучший мировой клуб «Риверплейд» вообще проигнорирован. А посему «Арсенал», «Манчестер», «Блэкберн» — самые крутые на электронно-









Выражение при этом на лице у всех одинаково тупое. Несколько увеличена библиотека телодвижений. Чуток поумнее ведет себя вратарь на выходе, зато очень глупо — на ленточке. Из-за того, что авторы игры хотели внести в нее как можно больше всяких графических изысков, Филимонов все время норовит очень красочно поймать мяч. Когда он это делает вдали от ворот, все нормально. Но если соперник бьет в нижний угол, а вратарь стоит на ленточке, он в красивом прыжке ловит мяч, после чего не менее красиво закатывается вместе с ним в ворота. Гол.

Традицонно для FIFA расположение кнопок, традиционно соседство кнопки ускорения и умышленного фола. Причем красную карточку показывают за что-то, что произошло вне поля видимости. Красных карточек значительно больше, чем желтых. Подкат сзади почти никогда не штрафуется. Зато игра запоминает нажатия кнопок, и если случайно ткнуться в пас два раза, то, игрок, получивший мяч успешно выкинет его сопернику.

FIFA 99 на удивление шустро и красиво работает на лишенной чудес техники машине, а именно на P-133 с 16 Мбайт памяти и без 3D. Но этого, прямо скажем, мало.

То, что в прошлом году EA сделала два очень похожих футбольных симулятора, понятно. Чемпионат, как-никак,



артовой трассе, только почему-то в жизни обосновать все это им не по силам. Зато у нас в футбол играть умеют, не кнопками в буржуйских симуляторах, а на поле — с травою мерзлой. И посему будем надеяться, что на происки зазнавшихся издателей наши «Робсоны» ответят голами в их толстые ворота.

А за игру по десятибальной системе больше единицы поставить рука не поднимается. И то многовато. Уж если взялись ежегодно одно и то же клепать, то надо хоть статистику к реальности чуток поближе подводить, а иначе непонятно, зачем все это делалось. Ради нового саундтрека да вступительного фильмика?

Мы все хорошо знаем компанию SSI. А она не менее хорошо знает нас, грешных. И прекрасно знает, что если выпустить еще один wargame в своем неповторимом стиле, он прекрасно продастся, и народ с большим удовольствием будет играть. И никто (слышите — никто!) не должен говорить о клонировании и самокопировании. Играть надо, и все тут!

Ну, впрочем, ребята в SSI талантливы достаточно, чтобы создать все же оригинальное произведение. Кроме того, фирме явно пошла на пользу критика. Если PG породил последователей числом 4, то новый движок Living Battlefield стал родным только для двух игр. Первой стал Panzer General II, второй — рассматриваемая ниже People's General.

Паспорт

Жанр:	wargame
Разработчик:	SSI
Издатель:	SSI
URL	http://www.ssionline.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	P 120/166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x
Multiplayer:	LAN, TCP-IP, Hot Seat, PBEM

DirectX 6.0



Надоело американцам с русскими воевать. Но с кем-то ведь надо. У кого там красный флаг? У китайцев? Вот с ними и будем воевать. До полной и справедливой победы.



Раздавим злодеев танками, размолотим вертолетами . Потому, что мы — мирные.

щищать бедных лаосцев и ... из

кампучийцев, и для начала вторг- ... представленных в People's General.

PEOPLE'S GENERAL

КАРЬЕРЫ КИТАЙСКИХ ГЕНЕРАЛОВ

Виктор Корнеев

Оригинальность. Шаг первый — история.

С одной стороны, такая тема, как Третья мировая война, и в настольных, и в компьютерных wargames обыгрывалась не раз. Но *так* она еще ни разу не обыгрывалась. В качестве агрессора выступает Китайская Народная Республика. Кстати, Генерал назван «Народным» именно поэтому. Итак, китайцы решились захватить Юго-Восточную Азию. Неизвестно почему, но они решили, что Россия вздумает зались в Сибирь. Причем удачнее некуда — Россия пала, и войска под красным флагом дошли аж до Волги.





Играть в PC легко и удобно. Перенапрягаться не придется — техника у противника куда как послабее. А уж воинский дух…

Очевидно, задачу китайцы посчитали выполненной. И начали свое основное вторжение с атаки на Южную Корею. Но тут США, которые войну вроде как давно объявили, но что-то были не активны, не выдержали. И во имя мира во всем мире начали свой крестовый освободительный поход.

Бред бредом, зато удалось таким образом «организовать» глобальный конфликт, охвативший всю Азию и даже кусочек Европы. На красивых, отрендеренных вручную картах (качеством малость повыше, чем в PG II) мелькают и джунгли Таиланда, и степи северного Казахстана, и даже заснеженные русские просторы. Всеми этими красотами природы игрок будет любоваться в течение 9 кампаний и более чем 30 сценариев. Кампании в основном играют или за янки, или за Китай. Хотя есть и любопытные случаи, вроде руководства войсками ООН, которые вместе с русскими подавляют восстание в Сибири, поддержанное Украиной и Китаем. В сценариях же можно руководить армиями буквально любой страны Хотя таковых немного.

Да и разница между ними едва заметна. Структура такова: есть две коалиции: китайская и американская. В первую входят Монголия, КНДР, Вьетнам и тому подобные «оплоты коммунизма», а во вторую — «силы доброй воли», то бишь США, Англия, Россия, Германия, короче, НАТО с «шестерками». Каждому члену одной коалиции доступны все юниты этого альянса, то есть если вьетнамцы будут атаковать Сингапур, они будут наступать китайскими танками, а защитники будут пользоваться всеми достижениями высоких технологий США.

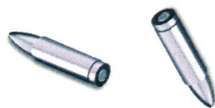
Оригинальность. Шаг второй - gameplay

Разумеется, в самом игровом процессе People's general присутствует масса новинок по сравнению с PG II. И это понятно: ведь действие перешло из 40-х годов этого века в недалекое будущее.

Начнем хотя бы с того, что появились вертолеты — страшное оружие противотанковой борьбы. Мощные, быстрые и дорогие, как

черти. Именно они — основные «представители» авиации. Обычные самолеты как бы вынесены за пределы карты (по образу и подобию Steel Panthers), прилетают только по специальному вызову — нанести сокрушительный удар по одному из вражьих юнитов или поддержать своих в обороне. Кстати, не так уж часто придется вам пользоваться услугами ВВС — на них расходуются специальные очки Air Mission Points, а на их избыток жаловаться не приходится.

Кроме того, ведь эти самые очки надо будет тратить и на переброску техники с аэродрома на аэродром, и на транспортировку на вертолетах аэромобильных юнитов. К ним относятся обычно «легкие части», и возможность моментального броска в тыл противника иной раз очень выручает.





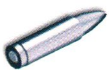


Пехота теперь имеется двух видов. Во-первых, мотопехота — на бронетранспортерах, то бишь Hard Target. А во-вторых — легкая. Конечно, вторая не обладает высоким показателем защиты и на открытой местности выбивается просто элементарно. Но зато она чаще всего аэромобильна и к тому же игнорирует вражескую Zone of Control, то есть может перемещаться, невзирая на соседство вражеских подразделений. Кроме этого, легкая пехота обладает массой полезных «умений», включающих в себя быстрое преодоление водных преград, игнорирование и даже разрушение укреплений врага. Всем этим обладает, например, юнит Gurkha — английский спецназ.

Кстати, с пехотой связана еще одна деталь. Для отражения огромной китайской армии у них в пехотных подразделениях служат не по 10, а аж по 15 частей! Когда такие ребятки окопаются в городе, выбить их составит немалых трудов.

Технология делает шаги вперед. Танки в подавляющем большинстве бьют через гекс, самые продвинутые — через два. Радиус действия артиллерии — аж 10 гексов. Уж не знаю, с технологией ли это связано, но о топливе больше заботиться не придется — бензин бесконечен. Для полноты картины упомянем два сорта ПВО. Один гоняется исключительно за самолетами. А другой, более мобильный и менее дальнобойный, охотится на вертолеты.
К первому относятся большие, солидные установки типа «Пэтриота», а во второй класс попали даже пехотинцы со «Стингерами».

Напоследок я припас наименее косметическое из изменений, появившихся в People's General. Теперь к юниту можно «пристегнуть» attachments — дополнительные умения, одно или два. Каждое повышает какие-либо свойства юнита, скажем, Recon повышает радиус обзора, а Anti-tank повышает Hard Attack. С помощью подобных полезностей можно заметно усилить ваши войска или сделать их более универсальными.



К слову сказать, я еще до первого запуска знал, что американская техника будет намного круче нашей. И китайской. И вообще любой. Так что, убедившись в этом, я не особо расстраивался. В который раз «Абрамс» — это лучший танк всех времен, а с «Команчем» ни один вертолет не может сравниться. «Тунгуска» отдыхает...

НЕоригинальность. Оружие победы

Я еще до первого запуска знал, что американская техника будет намного круче нашей. И китайской. И вообще любой. Так что, убедившись в этом, я не особо расстраивался.

Ну, что говорить, в который раз «Абрамс» — это лучший танк всех времен, а с «Команчем» ни один вертолет не может сравниться. «Тунгуска» отдыхает. Наш спецназ, БТРы и БМП тоже отдыхают. Единственная отдушина — лидерство нашего «Корнета» среди противотанковых вооружений — тоже быстро прикрывается.

Ну, допустим, ладно. Допустим, что все образцы техники на начало игры (среди которых уже попадаются еще не существующие) действительно такие, какие есть, и Америка — чемпион. Но ведь что характерно: все НОВЫЕ юниты, поступающие к вам на вооружение в процессе кампании, тоже made in USA! И янки даже не приходит в голову мысль о том, что изобрести что-нибудь новое могут не только в США! Это потрясающе! Это великолепно!

У китайцев в этом смысле все логичнее — только они и занимаются производством новых образцов, так как союзнички у них типа Монголии и Вьетнама. Эти уж точно пороху не выдумают. Аграрные, одним словом.

Хорошая новость — всяких юнитов много, очень много. Плохая — НОВЫХ, то есть появляющихся по ходу кампании — мало, очень мало. Это в PG или PG II парк машин менялся постепенно и практически постоянно. People's General такого удовольствия не доставит. Появление нового юнита в любом роде войск воспринимается с криками «Ур-ра!»Ю, и происходит немедленная модернизация. Но удовольствие это достаточно редкое.

Техника

Выполнена игра очень хорошо. Карты, как я уже упомянул, слегка симпатичнее PG II, юниты тоже ничего. Единственная претензия — очень уж лень было SSI рисовать много новых картинок. Так что почти все продвинутые танки как две капли воды, похожи на «Абрамс», а пока несуществующий вертолет Seminole копирует «Апач». Дело доходит до курьезов — один легкий китайский вертолет использует картинку «Команча» с большой красной звездой на борту.

Вполне на уровне звук (хоть и бедноват) и музыка — такие, знаете ли, трогательные военные марши. Во вполне китайском духе — с легкими, но энергичными подвываниями. И с большим количеством диезов. К положительным чертам можно отнести также редактор сценариев.

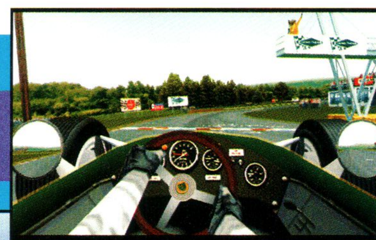
В общем, с легким сердцем рекомендую People's General всем любителям wargame и даже людям, к военным играм безразличным. Как и со всей «генеральской» серией SSI, играть в него легко и приятно, несмотря на очевидную упрощенность. Охарактеризовать одним словом? «Симпатично».

У каждого есть свои любимые игрушки, с которыми не хочется расставаться: плюшевый мишка с оторванным ухом, сломанная деревянная лошадка, кукла Даша в застиранном платьице... Обычно это называют проявлением «сентиментальности».

В нашем случае, в случае компьютерных игр, сентиментальность постоянно проявляет себя — и проявляет в полном объёме. Не буду даже говорить о пятидюймовых дискетищах с «арканоидом», любовно сберегаемых где-то на верхних полках вместе с дистрибутивом Windows 2.0. Вы прекрасно понимаете, что я имею в виду: сами наверняка не раз видели, скажем, поклонников Dune 2000, со слезами умиления вспоминающих милые сердцу ландшафты и юниты старушки Dune II, или асов Might and Magic VI, погружённых в сладкие грёзы о незапамятной давности третьей версии этой прославленной RPG... И всё же, хоть время и не замедляет хода, нет-нет да и появляются на рынке такие шедевры игровой компьютерной индустрии, которым не жаль отвести толику драгоценного места на вашем жестком диске игры, — к которым хочется возвращаться снова и снова. Похоже, в классе симуляторов автогонок такой безусловный шедевр наконец появился на свет. Им обещает стать Grand Prix Legends от Papyrus Design Group.

Паспорт

Жанр:	автогонки
Разработчик:	Papyrus Design Group
Издатель:	Sierra
URL	http://www.sierra .com
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Р 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x



Яркие краски монитора, кнопка под подушечками пальцев, недоеденный ужин на кухонном столе.



Свирепый рев саундбластера, жесткость рулевого колеса и горечь горелой резины на обветренных губах.

Grand Prix Legends

Автогонки мечты

Денис Шведов



Забудьте о кожаных сиденьях и автоматических коробках передач. Мощь мотора и мастерство — только они имеют значение.



История истории

Этот новый гоночный симулятор, выпускаемый Sierra, был разработан под руководством Дэвида Кэммера (David Kaemmer), человека, лет десять назад совершившего переворот в компьютерном моделировании физики движения автомобиля. Уже первая игра, в которой он реализовал свои революционные идеи, была замечена игроками и критиками. Называлась она Indianapolis 500: The Simulation. Последовавшие вскоре вслед за ней IndyCar Racing и NASCAR Racing (версия 1 & 2), быстро ставшие лидерами продаж на своем сегменте рынка, возвели Papyrus в ранг безусловного лидера в области компьютерных гоночных симуляторов. Такого реализма, который придал управлению своими машинами Дэвид Кэммер, не мог и не может пока предложить никто.

Несмотря на столь давнюю работу в жанре автогонок, Grand Prix Legends — первый шаг Papyrus Design Group в область симуляторов гоночных автомобилей класса Формула-1. Игра тем не менее заметно отличается от появлявшихся ранее F1-симуляторов, которые зачастую производят впечатление однояйцевых близнецов: так сильно схожи они по дизайну и особенностям управления. Grand Prix Legends переносит вас в 1967 год — последний год перед тем, как привычными, даже общепринятыми, во внешнем виде машин стали крылья, а логотипы компаний-спонсоров покрыли их со всех сторон.

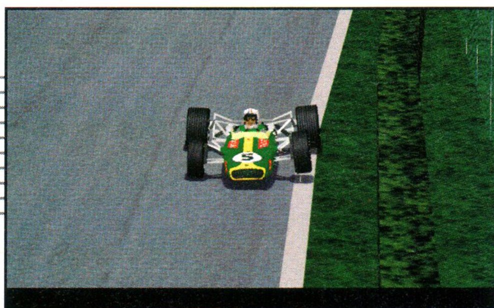
Когда машины были машинами

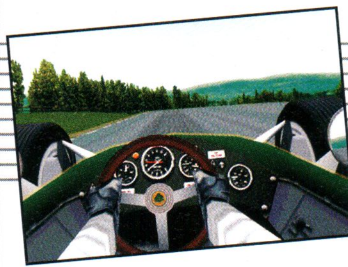
В игре представлены большинство славнейших машин и их пилотов того времени: Джим Кларк (Jim Clark) со своим Lotus 49, Лоренцо Бандини (Lorenzo Bandini) и его кроваво-красный Феррари V-12, а также Brabham BT-24, принесший своему пилоту Денгису Халме (Dengis Hulme) титул чемпиона мира в 1967 году. Из-за некоторых проблем с лицензированием, которые не удалось разрешить к запланированному выходу игры, отдельные автомобили и пилоты были исключены из игры (наиболее существенная потеря — Джеки Стюарт, Jackie Stewart), но 5 машин, внешне и по поведению на дороге во всем аналогичных своим реальным про-

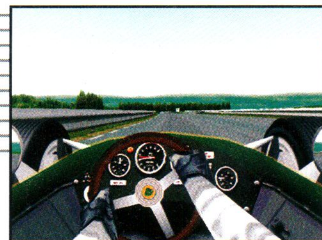
тотипам, и 19 исторических пилотов должны оказать впечатление даже на самых требовательных приверженцев точности.

Специалисты Papyrus Design Group провели огромную работу по восстановлению в качестве сцены действия игры одиннадцати трасс, на которых разворачивалось действие чемпионата 1967-го года, и надо признать, что эта работа впечатляет. Реальные треки восстановлены полностью — от знаменитого своей замысловатостью Нюрнберга (воспроизведены все 14,2 мили пути со 174 поворотами!) до смертельно опасных трасс Монако с их пугающе крутыми участками и фонарными столбами вдоль улиц. Все детали трасс придирчиво и тщательно реконструированы на основе документальных съемок тех времен. Для того чтобы добиться максимальной реалистичности, использовались все доступные разработчикам фотографии и киноматериалы. Фанаты современной Формулы-1 будут поражены, увидев, насколько опасными для жизни были гонки в те дни. Одна мало-мальски серьезная ошибка, даже невнимательность в управлении могла с легкостью привести к аварии. И поскольку с обеспечением безопасности в те годы не все было гладко (а разве с этим все в автоспорте гладко сейчас?), то нередко гонщик заканчивал соревнования, врезаясь в окружающие трассу деревья или стены домов. Пилоты той поры действительно брали свою жизнь в свои же собственные руки, садясь за штурвалы гоночных автомобилей. Откровенно говоря, опять же по современным меркам, пожаробезопасность машин класса Формула-1 была такой, что гонщики ласково называли их «стремительными бензобаками». Поэтому не вызовет удивления то замечание, что многие представленные в игре пилоты так и не смогли пройти до конца все трассы чемпионата, выбыв из него на одном из этапов (в лучшем случае — по причине травмы).









Лебединый рев моторов

Итак, что же из имеющегося в истории чемпионата-67 реалистического (скорее уж, здесь подойдет слово «натуралистического») поведения автомобилей на трассе предлагается нам в Grand Prix Legends? Похоже, все. Да, господа и товарищи маловеры, именно так: похоже, что все! Papyrus Design Group с самого начала обладает репутацией компании, впервые включившей первоклассную по реальности физическую модель в симулятор автомобильных гонок. Однако Grand Prix Legends выводит искусство создания симуляторов на существенно более высокую орбиту, дает другим разработчикам новую точку отсчета и замечательный пример для подражания. Прелесть реалистичности моделирования Papyrus Design Group заключается вот в чем: в каждом автомобиле — и в том, который ведете вы, и в тех, что соревнуются с вами на трассе, — есть пять постоянно вращающихся масс, взаимодействие которых и реализуется в движении машины по трассе. Это четыре колеса и рабочая часть двигателя. Так вот, и каждое из колес, и вращающаяся масса двигателя описываются своей собственной физической моделью. Все эти модели учитываются затем при вычислении движения автомобиля как целого. Кроме того, принимаются в расчет точное место приложения усилия тормозных дисков и характеристики разгона/торможения двигателя (для каждой конкретной модели машины). Все это вместе создает чрезвычайно реалистичный отклик аппарата на сигналы управления, наиболее реалистичный из всех, что приходилось до сих пор встречать в гоночных симуляторах.

Вы испытаете подлинное наслаждение, прочувствовав, как реально управление машиной в Grand Prix Legends. Например, скользящий занос на повороте можно исправить, как это и делается в жизни, поддав газу и далее выправляя машину до конца поворота с помощью правой педали. А если, скажем, при переключении передач вручную вы не отпустите хотя бы на долю секунды педаль газа, то будьте готовы к немедленному повреждению коробки передач, перегреву двигателя и в дальнейшем к аварии.



Однако для того, чтобы полностью прочувствовать притягательность Grand Prix Legends, важно понять, что во многом это вовсе и не игра. Слово «игра» все-таки, если вдуматься, несет на себе оттенок некоторой легковесности, упрощенности; игра — это нечто, построенное на основе реальности, но совершенно недвусмысленно отделенное и удаленное от нее. Игра есть уход от реальности. Именно поэтому название «симулятор» больше подходит, в частности, для Grand Prix Legends, чем семантически почти противоположно ориентированное «игра».

Короче говоря,
Вы испытаете подлинное наслаждение, прочувствовав, как реально управление машиной в Grand Prix Legends. Например, скользящий занос на повороте можно исправить, как это и делается в жизни, поддав газу и выправляя машину с помощью правой педали.

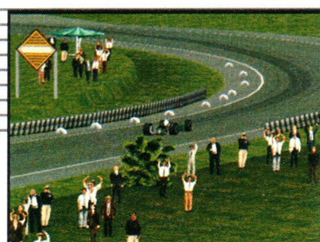


Долгий путь к славе

Так вот, Grand Prix Legends — не совсем игра, а высокосложная симуляция, заставляющая пользователя, который никакого подвоха заранее, как правило, не ожидает, потратить несколько недель своей жизни на освоение пилотирования мощного гоночного автомобиля. Именно пилотирования; просто «вождением» это искусство назвать нельзя! Причем обучаться управлению легендарными машинами класса Формула-1 приходится без предварительной подготовки и без гарантий на трудоустройство по этой специальности в дальнейшем... Ирония, прозвучавшая в предыдущей фразе, на самом деле не так уж и небеспочвенна. Развитие умений, необходимых для выигрыша хотя бы одного этапа гонок в Grand Prix Legends на уровне сложности Ace, и в самом деле может потребовать нескольких месяцев. Однако если вам когда-нибудь удастся достичь такого мастерства, то вы, вероятно, получите гораздо большее представление о высококлассном вождении, чем даже то, которое можно приобрести в профессиональных гоночных автошколах. Один большой плюс

симулятора: самая плачевная авария в нем происходит только на экране, и вы уже через несколько секунд сможете исправить свою ошибку, пройдя трассу еще раз. На самом деле, симулятор настолько хорош, что может при некоторых обстоятельствах выбросить из бизнеса не одну «профессиональную» автошколу. А что? Ведь есть же у нас перед глазами пример Flight Simulator, ставшего в Штатах чуть ли не официально рекомендованным средством обучения пилотов малой авиации!

Итак, оборотной стороной реалистичности происходящего на гоночных трассах может оказаться то, что соревнование даже с наименее смышлеными и умелыми AI-пилотами будет весьма затруднительным. Для многих новичков в игре - пусть даже они являются матерыми асами других автомобильных симуляторов — соперничество с компьютерными гонщиками будет поначалу просто невозможным, и

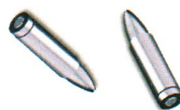


даже с ростом умения —очень и очень трудным. Но! Если вам удастся освоить контроль над машиной, не забывая о том, что у каждого из четырех ваших колес - свое собственное поведение; если вам удастся приложить это умение к укрощению допотопного, но оттого не менее мощного железного зверя, за рулем которого вы окажетесь, — вот тогда чувство удовлетворенности собой скомпенсирует все ваше потраченное время и все потраченные на игру нервы.

Вот пара советов, которые, возможно, помогут вам преодолеть некоторые проблемы в игре:

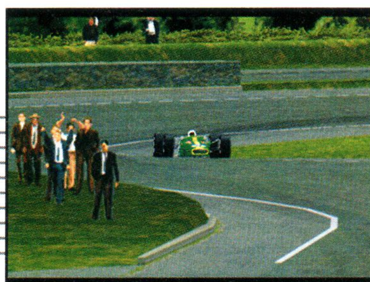
во-первых, до тех пор, пока вы не научитесь управлять машиной при помощи двигателя (а не тормозов), время прохождения вами любой трассы будет далеко от рекордного. Чем больше используемая скорость, тем вернее это замечание. На входе в поворот следует затормозить или сбросить газ, чтобы перенести вес машины на передние колеса; затем — резко и точно сделать разворот на нужный угол и, наконец, остаток поворота проходится на всех четырех колесах, с постоянным контролем педали газа. Если нужно, то дополнительно прижать тормозящие колеса можно также усилием двигателя;

во-вторых, правильно выберите себе для начала автомобиль. Eagle — лучший выбор для новичка, позволяющий досконально изучить технику вождения. Это не такая быстрая машина, как Lotus, но на поворот руля она более чувствительна. Ferrari и Brabham тоже хороши, но избегайте BRM до тех пор, пока ваша техника не станет совершенной. Эта машина проще и отзывчивее всех в управлении, но и медленнее, чем остальные.



Репортаж от монитора

Что касается технических характеристик непосредственно игры, то Grand Prix Legends напрямую поддерживает ускорители, основанные на чипах Voodoo

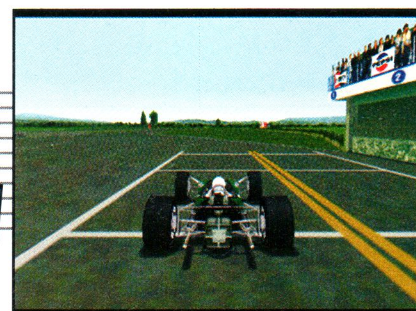




Graphics и Rendition. Уровень графики, получаемый в результате, впечатляет. Как принято в 3D-играх, степень детализации участвующих в гонках автомобилей и качества отображения окружающей местности можно менять. Интересная деталь: тормозные следы от ваших аварий остаются на трассе в том случае, если вы начинаете тут же проходить ее снова, как напоминание о прошлых ошибках. Реализация же столкновений и аварий в игре — одна из лучших за всю историю автомобильных симуляторов. Обломки кузова и оторванные колеса могут отлетать и, подпрыгивая, укатываться на сотни метров от места происшествия. А если столкновение достаточно серьезно, вполне возможен пожар и даже взрыв. Звуковое оформление игры, хотя это, может быть, и не столь существенно, также абсолютно неподражаемо. Рокот двигателя Ferrari V-12, по мнению многих свидетелей тех давних гонок, — один из наиболее чарующих звуков, когда-либо раздававшихся над гоночной трассой, и этот звук замечательно воспроизведен разработчиками из Papyrus Design Group. То же можно сказать и о прочих звуках: все они сделаны с блеском и великолепием.



И, конечно же, нельзя не сказать о том, что Grand Prix Legends обладает интригующими возможностями поддержки сетевой игры. Для игры могут соединяться до двадцати машин, ведомых компьютерными и реальными пилотами в любых соотношениях по количеству. При этом используются различные способы установки связи. Можно начать игру в локальной сети, а затем разрешить подключение к ней игроков по модему или через Internet. Соединение через Internet может оказаться критически медленным (критически — не для участия в игре, а для победы) из-за недостаточной скорости передачи данных. Но в локальной сети гонка оказывается по-настоящему жесткой.

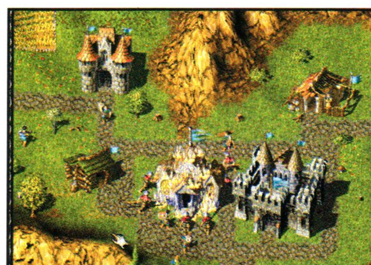


Завершая этот обзор, можно сказать следующее: Papyrus Design Group удалось продолжить великолепную линию своих программных продуктов, основанных на максимально близких к реальности физических моделях автомобилей. Grand Prix Legends действительно имеет все шансы стать легендой в разряде гоночных симуляторов — легендой, которая на долгое время окажется мерилом качества для всех компаний, работающих в этой области. 

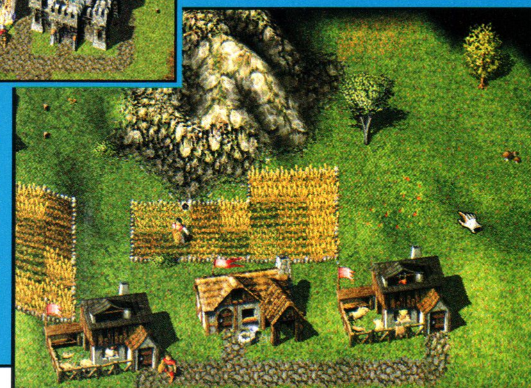
Рискну предположить, что после Dune 2 и Warcraft ничего революционно нового мир так и не увидел. Разумеется, были Settlers, но это все-таки нечто большее, чем просто RTS. Игровая общественность начала постепенно грустнеть, время от времени скрашивая скуку при помощи Dominion и компании. Но в один прекрасный момент компания Top Ware на весь Internet стала кричать о создании нового проекта, который должен был переплюнуть всех и вся.

Паспорт

Жанр:	RTS
Разработчик:	JoyMania Entertainment
URL	http://www.topware.com
Издатель:	TopWare Interactive
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	P 133/200 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x
DirectX 5 или выше	



Знакомо до боли. Умеренно красиво. Достаточно удобно. И где-то приятно.



Построил, посадил, развел, заапгрейдил, воспитал. Если что не так — подавил солдатиками. Лендлорд…

Средства производства

Психологам известна масса различных синдромов, и один из них — deja vu. Все мы время от

Knights and Merchants

Когда они едины…

Николай Барышников

времени попадаем в ситуацию, когда кажется, что это уже с нами было. Так вот, при запуске Knights&Merchants ощущение deja vu возникает с первых же секунд:

«Братцы, да это же Settlers!» Причем данная мысль настолько сильна, что возникает навязчивая идея вынуть компакт-диск и проверить, а не вторые ли Settlers находятся в CD-ROM.

Да, графическое решение, анимация и звуки совсем не те, но начинка... Клон? Судите сами...

Начало игры: на опушке леса стоит здание, очень сильно напоминающее средневековый замок. Кликаем на нем — ага, так и есть, самый настоящий замок, в котором хранятся запасы стройматериалов и продовольствия.

Заходим в меню построек — что ж, хоть здесь какое-то отличие: вы можете заложить фундамент только одного здания — школы. Строите школу, функция которой

вполне однозначна: в ней «производятся« труженики различных профессий. Чувствуете условности? Прямо в школе... Как только школа построена (процесс на 100 процентов идентичен Settlers: сначала рабочий выравнивает площадку, затем постепенно появляется каркас, кладутся стены и крыша), в меню появляется пиктограмма нового здания —
на этот раз домик лесника. Как только он будет построен, а в школе обучат его обитателя, откроется доступ к новым типам зданий: хижина каменотеса, лесопилка и т. д. и т. п. Дальше следует стандартная



О поле, поле, мы тебя усеем мертвыми костями.



Settlers'овская экономическая цепочка: стройматериалы идут на обработку для последующего использования, продукты, производимые на ферме, свиноферме и винодельне, поступают в фонд местного общепита... Все стандартно до безобразия.

Разумеется, отличия есть, но они в основном косметического плана. Во-первых, существует такое здание, как харчевня, которая играет важнейшую роль в процессе развития вашей деревни. Как это ни странно, жители поселения могут проголодаться. Ну и что тут такого, спросите вы, эка невидаль? Да, в общем-то, ничего, только в такой момент они бросают любые дела и полным ходом бегут столоваться, причем все одновременно, просто саботаж какой-то. В таких случаях вся инфраструктура нарушается. Самое обидное, когда, например, производство работает на полную катушку, и вдруг почти все помощники несутся в харчевню. А игрок наблюдает
(не без зависти, естественно), как они пьют вино и деловито закусывают колбаской (чтобы насытиться, каждый из них выпивает целую бочку в один присест). Отсюда комплексы, и отнюдь не военно-промышленные...

Во-вторых, носильщики больше не привязаны к строго определенным отрезкам дороги и путешествуют от двери до двери по всему игровому пространству.

В-третьих, несколько улучшена работа таких важных «минизаводов», как оружейная, «дом снаряжения», кузница, которые ведают производством доспехов и оружия. Если нет нужды в армии, враг не осаждает стены деревни, то и мастерские не будут понапрасну переводить материалы, расходуя их на создание амуниции. Но если вам необходимо срочно выставить новый полк, пожалуйста, только распределите между «заводами» госзаказы. Нужно вам, к примеру, 10 копий и 20 кольчуг — в специальном окошке задаете нужное число и наблюдаете за работой ремесленников. Все просто и удобно, идея весьма симпатичная.

В-четвертых, доработана система сельского хозяйства. Теперь игрок не только должен строить фермы, но и обязан обрабатывать землю под угодья. Специальные иконки в меню отвечают за создание злаковых полей и виноградников. Надо сказать, что этот подход тоже смотрится разумно, так как сеятель из Settlers часто занимался своей деятельностью в совершенно неподходящих для этого местах. Было забавно наблюдать за его посадками, вегетирующими в центре города или лесной чаще.

На этом отличия, в основном, и заканчиваются — дальше остаются only старые добрые Settlers. Доски и камни идут на строительство зданий. Пшеница превращается в корм для свиней или муку, которая потом трансформируется в хлеб. Из винограда получается вино, а свинья в следующем «жизненном» цикле становится окороком и шкурой. Окорок поступает к мяснику, который делает из него краковскую (или какая там у них) колбасу. Шкура, будучи предварительно обработанной в дубильне, становится кожаным доспехом. Руда превращается в железо, из которого выплавляют мечи, алебарды и панцири для рыцарей, ну, а золотые слитки после обработки становятся звонкой монетой, которая поступает в школу для оплаты тренировочного производства жителей. Круг замкнулся, перед нами натуральное хозяйство в канонической форме. Согласитесь, где-то подобное мы уже видели, разве что отсутствует рыболовный промысел и речной транспорт...

Перекуем орала на мечи

Как бы пошло это ни звучало, но смыслом экономического развития вашей деревни является полное покорение всех врагов, имевших наглость поселиться на одной карте с вами. Чтобы было веселей, разрозненные миссии объединены в компанию, целью которой является завоевание целого государства, бездарно проигранного королем (вашим бывшим) в сражениях с врагами (уж лучше бы в карты). В роли главного плохиша выступает некий принц, коварством лишивший законного самодержца власти, трона и остальных атрибутов монархического строя.

В первой миссии вам предстоит сначала отбить полузахваченную деревню, затем отстроить ее, наделать новых бойцов (ну вот, опять...) и воздать всем по заслугам. В качестве средства убеждения выступают обычные солдаты. Главный плюс Knights and Merchants, выгодно отличающий их от все тех же Settlers, кроется именно в милитаристской части игры. Слава Богу, больше не приходится наблюдать за картиной джентльменских поединков «один на один», исповедуемых в «Переселенцах». На этот раз игрок не будет впадать в шоковое состояние, наблюдая за тем, как один крутой вражеский солдат расправляется с тремя десятками его новобранцев.





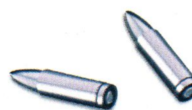




Теперь тактическое руководство полностью находится в ваших руках. Менеджмент армией отвечает всем стандартам RTS — кликаете на бойце, выбираете цель и посылаете его в атаку. Вполне очевидно, что на разработчиков сильное впечатление оказал не только Warcraft, но и Warhammer, так как у вас есть возможность объединять бойцов в отряды и разыгрывать из себя настоящего полководца, поворачивая их направо и налево, добавляя и убавляя шеренги. К сожалению, нельзя прочертить мышкой прямоугольник и быстро выделить нужное количество бойцов. Командование осуществляется по принципу Close Combat — игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными солдатами. Чтобы отдать приказ всем его товарищам, вам придется кликнуть на любом воине, принадлежащем к тому или иному подразделению. Поначалу это кажется неудобным, но, безусловно, в таком подходе есть определенные плюсы.

С другой стороны, можно создать армию, состоящую из одиночек или микроскопических взводов, но это только осложняет ведение боевых действий. Позыв к созданию крупных войсковых

Короче говоря, при запуске Knights&Merchants ощущение deja vu возникает с первых же секунд: «Братцы, да это же Settlers!» Причем данная мысль настолько сильна, что возникает навязчивая идея вынуть компакт-диск и проверить, а не вторые ли Settlers находятся в CD-ROM.



соединений также не сулит ничего хорошего: чем больше бойцов в одном отряде, тем менее эффективно он действует. Первая шеренга будет самоотверженно сражаться, а остальные пять рядов просто встанут рядом и сыграют роль наблюдателей от ООН.

В большей части миссий вы не располагаете крупными силами, поэтому для успешных завоеваний вам придется довольно долго запускать военную машину в действие. Сначала необходимо как следует отстроить деревню, наладить производство и накопить достаточное количество продуктов питания, так как солдаты тоже люди и очень любят кушать. Пропитание армии — отдельная головная боль, но об этом чуть позже.

В Knights and Merchants любой боец состоит из двух частей: «пушечного мяса» и обмундирования. «Мясо» получается из обычного крестьянина, прошедшего курс ускоренной подготовки в школе. После того как новый рекрут будет обучен, он сам направится в казарму ждать дальнейших инструкций. В казарме из зеленого рекрута сделают настоящего воина, вы дав ему оружие и(или) доспехи. Проще всего нанять «топорника»: все, что ему надо, — острый топор. Сложнее дело обстоит с другими пехотинцами. Например, копейщик носит кожаные доспехи, а мечник предпочитает кольчугу и щит. Если на складе имеется нужное обмундирование и в казарме есть рекрут, нажимаете на соответствующую кнопочку, и солдат готов. Труднее всего создать рыцаря: для этого придется не только выковать панцирь и оружие, но еще и взрастить ему боевого коня.

Короче говоря,
, разрозненные миссии объединены в компанию, целью которой является завоевание целого государства, бездарно проигранного королем (вашим бывшим) в сражениях с врагами (уж лучше бы в карты).

Выбор доступных видов войск достаточно обширен, в нем нашлось место даже для лучников и арбалетчиков, весьма эффективных при обороне. Зато стрелки совершенно беззащитны в ближнем бою, поэтому нежелательно оставлять их без присмотра, так как пара прорвавшихся пехотинцев будет резвиться среди лучников, как лиса в курятнике.



Самое интересное, что главной проблемой во время войны является отнюдь не преодоление вражеских заслонов, а прокорм собственных бойцов. В отличие от простых крестьян солдаты не бегут в харчевню при первых же признаках голода. Они стоически переносят все тяготы и лишения, лишь изредка докладывая вам о нужде в обеденном перерыве. Причем настолько стоически, что могут ненароком и с голоду помереть, если не будут вовремя накормлены. Раздача еды проходит при непосредственном участии помощников, ведающих переноской грузов. В окне управления отрядом есть специальная кнопочка, отвечающая за вызов гражданских с пищей. Но стоит подумать дважды, прежде чем лишний раз экспериментировать с данной командой. Каждый солдат за одну кормежку съедает буханку хлеба, выпивает бочку вина или закусывает батоном колбасы (где такая армия?!!), поэтому помощники бросают все текущие дела и, взвалив на плечи припасы, подтаскивают их к месту дислокации войск. Само собой разумеется, что в такие моменты хозяйственная деятельность деревни оказывается полностью парализованной.

Но как только все проблемы с созданием и прокормом армии будут решены, можно смело идти в бой. Главное — ликвидировать армию противника, после чего победа будет за вами. Труднее всего справиться со сторожевыми башнями: рекрут, сидящий на смотровой площадке, очень больно кидается огромными булыжниками. Убейте всех солдат, уничтожьте казарму и замок — компьютер капитулирует. Нет нужды в бессмысленной жестокости и полной ликвидации всех вражеских построек и горожан (они все равно не оказывают сопротивления, покорно наблюдая, как их убивают).

В некоторых миссиях вообще ничего строить не придется: вам выдадут определенное количество солдат, при помощи которых придется решить некий глобальный конфликт. Но подобных миссий явное меньшинство, к тому же они настолько скоротечны, что особо говорить о них и смысла нет.









Картина в рамочке

Сказать, что графическое оформление Knights and Merchants устарело, значит не сказать ничего. 256 цветов в разрешении 1024x768 — это еще как-то смотрится, но 800x600 особенной радости не вызывает. Все объекты спрайтовые, спецэффекты отсутствуют как класс, анимация по сравнению с Settlers 2 очень посредственная. Звуковое оформление откровенно раздражает, а через час начинает потихоньку бесить — музыка просто бездарна.

Тем не менее поиграть в эту игрушку можно, особенно если вы фанат Settlers, а делать особенно нечего. Несмотря на недостатки графики, в Knights and Merchants встречаются интересные идеи и нестандартные реализации канонических процессов, присущих любой RTS. С другой стороны, и релиз третьих «Переселенцев» уже в магазинах...

Спортивные симуляторы в последнее время не пользуются такой популярностью, как, скажем, стратегии или «файтинги». Тем не менее несколько компаний упорно трудятся на благо тех немногих (относительно), кто с удовольствием играет в футболы, хоккеи, гольфы и прочие псевдофизкультурности. Одной из таких компаний и является Electronic Arts. Ежегодно (с 1994-го года) разработчики этой фирмы разражаются целой серией игр данного жанра. Наверняка большая часть фанатов не станет оспаривать тезис о том, что спортивные симуляторы от EA являются наиболее удачными и реалистичными. Вот и в этом году многие с нетерпением ждали

Паспорт

Жанр:	спорт
Разработчик:	EA Sports
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com
Системные требования:	
ОС:	Win95/98
Процессор:	P 166/233 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x/8x
3Dfx	

Вот такую красивую игру предлагает нам EA Sports. Трибуны красиво ревут, голы красиво забиваются...

И вообще все достаточно реалистично. А нестандартность меню отпугивать не должна.

NHL 99

Ледовая гладь монитора

Николай Барышников

осени, ведь обычно очередной хоккей появляется как раз перед стартом регулярного чемпионата NHL. Как и обычно, EA не подвела: игра появилась на полках как раз в ожидаемое время.

Тотальный спорт

Театр начинается с вешалки, а NHL — с интро. Повышение морального духа пользователя начинается с показа достаточно «агрессивного» ролика, смонтированного из наиболее красочных игровых моментов прошлогоднего сезона. Действо по традиции проходит под тяжелый рок и аккомпанемент американского аналога нашей всенародно любимой песни «Трус не играет в хоккей».

После довольно приличной заставки начинается самое главное, а именно сам процесс. Нестандартность меню уже не отпугнет бывалого игрока, тем более что все опции в основном привычные (начать новый сезон, сыграть один матч и т. д.). Но есть и кое-что новенькое. Например, можно попробовать свои силы в так называемые Coaching Drills и отработать розыгрыш разнообразных стандартных положений — выходы «один на один», «два в один», «три в два», наладить игру в неравных составах или попытаться реализовать серию штрафных бросков. Вы также сможете переписать историю мирового хоккея и попытаться завоевать золотые медали мирового первенства, сыграв Tournament. В данном режиме выбор пользователя не ограничивается набором североамериканских команд — вы легко возьмете под свой бдительный контроль хоккеистов из любой страны, представленной на последней зимней Олимпиаде. Самое интересное, что эти игры будут проходить на европейских площадках (большего размера), да и правила будут несколько отличаться от NHL'овских.

В отличие от многих других симуляторов, авторы NHL 99 не забыли, что, кроме американского хоккея, существуют и другие. Например, русской

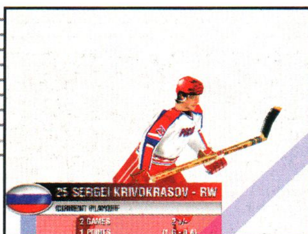
Но, собственно, это все цветочки, настоящие ягодки будут позже. Одна из главных черт любого симулятора, интерфейс, не претерпела изменений по сравнению с NHL 98. Управляющих клавиш по-прежнему восемь (курсоры, «бросок», «пас», «ускорение» и «спецприем»). Поэтому «культурного шока» не предвидится: проблем с контролем игроков не возникает. Есть некоторые косметические изменения: появился так называемый shot-meter, показывающий силу удара, что очень удобно. Всегда приятно знать, когда игрок готов

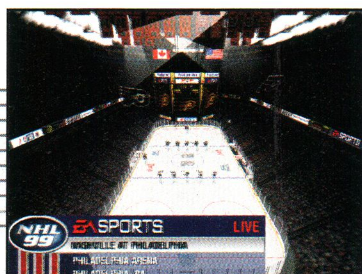
«вдарить» по шайбе как следует. Увеличилось и количество доступных спецприемов: технари вроде Буре или Федорова будут бросать по воротам не только «с разворота», но и проделают массу замысловатых финтов, которые поставят в тупик даже таких надежных стражей ворот, как Доминик Гашек.

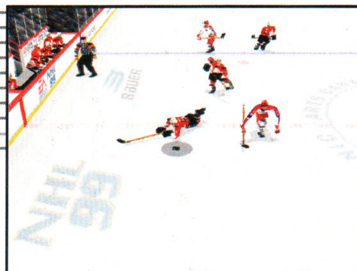
Кроме того, в NHL 99 существенно вырос коэффициент «реализма», если вообще такое понятие здесь уместно. Движения игроков достаточно точно скопированы с их прототипов. В лучшую сторону изменилась и «физика» игры. Вам больше не удастся проехать форвардом из одного конца площадки в другой, не замечая защитников соперника. Ваш подопечный мгновенно окажется на льду, будучи сбит силовым приемом, если вздумает долго возиться с шайбой. Вместе с тем



Fighting Force – это клон Double Dragon. Это не подлежит никакому сомнению. И это хорошо, черт побери!









здоровенные детины вроде Криштофа Оливы или Стю Гримсона не повалятся после легких тычков в спину от «лилипутов» вроде Теорена Флери или Валерия Буре. Весьма неплохо выглядит и шайба, которая подчиняется всем законам теоретической механики. Исчезли многие недоработки. Например, еле летящая шайба не выбьет стекло, и, наоборот, после мощнейшего щелчка она может улететь на трибуны.

Существенно улучшился и «институт паса». Наконец-то хоккеисты начали отдавать вполне осмысленные продольные и поперечные пасы, из-за чего игроку становятся доступны разнообразные комбинации и тактические схемы, освоить которые можно при помощи все тех же Coaching Drills. Плюс к этому крайние нападающие больше не залезают в офсайд и смиренно ждут паса защитника у красной линии, что еще дополнительно упрощает механику игры. Больше не приходится гадать: где же находится тот или иной игрок, так как он, скорее всего, будет, в зависимости от ситуации и используемого построения, на своем месте. Пожалуй, единственный крупный недостаток NHL 99 — игра защитников. Они часто не успевают перекрыть зону и позволяют шайбе выкатиться за синюю линию. Или наоборот: иной раз они настолько увлекаются атакой, что совершенно забывают про оборону. Особенно грустно становится, когда в свою зону они прибегают на несколько секунд позже крайних форвардов.

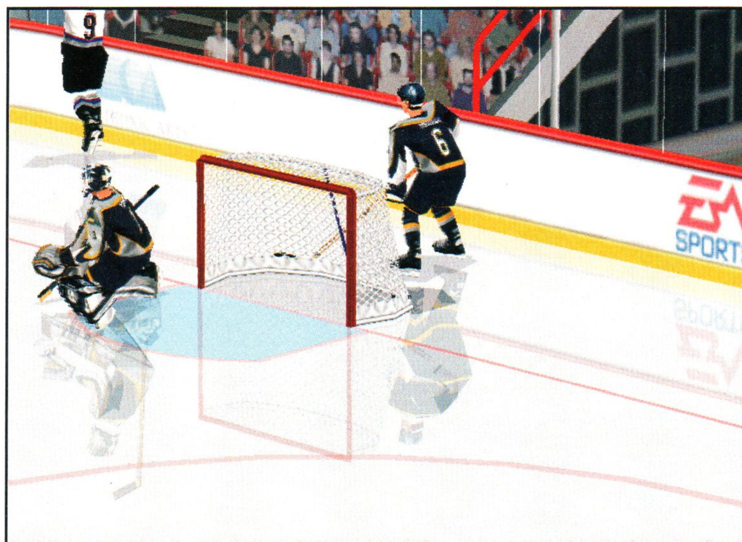
В таких случаях остается уповать лишь на мастерство голкиперов, которые, кстати, стоят не хуже кирпичной стенки: забить гол на высоком уровне сложности — дело весьма затруднительное. Проще всего забросить шайбу при выходе «два в один» или «два в ноль» — раскатать вратаря и заложить шайбу в пустой угол. Щелчки защитников и кистевые броски вратари отлавливают, совершенно не напрягаясь. С этим компонентом связан и еще один глобальный недостаток хоккеев от EA: кипер соперника на сложности All Star вообще непробиваем, а ваш не справляется даже с несложными бросками в исполнении «полицейских».

Путь к Кубку Стенли

Думаю, никто не станет спорить, что практически каждый человек, купивший себе очередной NHL, ставит своей задачей выиграть кибернетический Кубок Стенли. Поэтому остановимся на некоторых особенностях режима Season. Во-первых (в соответствии с реальной жизнью), появилась новая команда Nashville Predators. Во-вторых, никуда не исчезла возможность обмена игроков. Кроме того, вы сможете создать нового игрока, раскидав определенное количество очков на пару десятков различных характеристик. Очков компьютер выдает так много, что вы легко «наконструмите» себе пяток козловых и ларионовых, коих вы и зачислите себе в команду во время сезона.

Длинная скамейка запасных вам не помешает: на игроков с первых же матчей может обрушиться целая лавина травм. Происшествие такого плана — вполне обычное событие для жестких видов спорта, поэтому не удивляйтесь, если после очередного удара клюшкой по голове ваш подопечный получит сотрясение мозга и попадет в лазарет на пару месяцев. Чтобы все ведущие игроки не оказались на больничной койке, не забывайте про «телохранителей»: эти парни с готовностью вступят с обидчиками суперзвезд в кулачный поединок. Драка выглядит исключительно симпатично, бойцам доступна масса различных приемов, так что удовольствие от схватки вы наверняка получите, если, конечно, после нее вашего забияку не удалят до конца матча, «одарив» его стандартным штрафом «2+5+10». Жаль, что пока еще нет драк «пять на пять», было бы весело понаблюдать за спаррингом голкиперов.

Очень симпатично выглядят и следующие новшества — игроки могут быть дисквалифицированы на несколько матчей за неспортивное поведение. Хоккеист, удачно сыгравший в предыдущем матче, может поймать кураж и значительно «прибавит» в атаке. И наоборот: звезда, не забиваю-



щая несколько матчей подряд, заболеет синдромом «неудачливости» и будет мазать из выгодных положений. Голкипер, отстоявший без замен пару дюжин матчей, устанет, и его придется убрать в запас. В общем, все, как и в реальном спорте, — железных людей не бывает, любой из ваших подопечных может заболеть, устать или травмироваться.

Существенно выросло количество тактических схем, доступных пользователю. Самое главное, что они реально работают: игроки выполняют именно те функции, которые им отводит та или иная стратегия. Если по данному плану центрфорвард должен помогать в обороне — он так и будет делать, а если выставить показатель «давления на соперника» на максимум — оба защитника будут дежурить на «вражеском» пятачке.

Особенно хочется отметить улучшение алгоритмов AI. Хоккеисты ведут себя почти разумно, лишь изредка выделывают совершенно неподобающие вещи — надеемся, что так оно впредь и будет. Даже не хочется вспоминать о проделках «искусственного идиота» в NHL 98.

«Визуализационные» показатели

С каждым годом хоккеи, выходящие из-под пера программистов и художников EA, становятся все лучше и лучше. Повышается качество графики, растет показатель IQ у AI. Конечно, проблемы остаются, но каждый сентябрь–октябрь мы встречаем в ожидании шедевра.

Скажу сразу: любитель 3D-action, поигравший в Unreal или Half-Life, ничего сенсационного в NHL 99 не найдет — полигоны, тени в реальном времени, динамическое освещение. Но после прошлогоднего NHL 98 это тянет как минимум на «отлично». Большой шаг вперед по сравнению с прошлыми версиями хоккейных симуляторов сделан и в изображении зрителей. И если раньше роль фанатов играли всего лишь разноцветные квадратики, как масло намазанные на хлеб стадиона, то теперь дела обстоят гораздо лучше. Лучше всего сравнить «зрителей» с картонными макетами людей, используемых на военных учениях. Точно так же и в NHL 99 — плоские изображения людей сидят в креслах и «радуются» матчу.

EA не отказалась и от привычных спецэффектов — во время игры можно понаблюдать, как разбиваются стекла, как, получив клюшкой по ногам, хоккеисты выполняют наисложнейшие кульбиты, прежде чем упасть на лед.

Звуковое оформление сделано, как всегда, прекрасно. Из динамиков льется уже привычная музыка, отвлекающая «зрителя» в паузах. «Припечатывание» форварда соперника к бортику сопровождается смачным грохотом. Да и вся остальная «озвучка» выглядит более чем прилично: звон штанги после попадания в нее шайбы ни за что не перепутать с хлестким щелчком хорошего защитника.











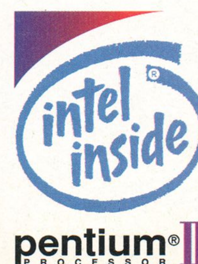
Покой нам только снится

В заключение хотелось бы сказать, что ожидания оправдались, — в этом году мы опять имеем причину для радости. Несмотря на некоторые недостатки NHL 99, игра получилась просто отличная. Придраться практически не к чему: игр без проблем просто не бывает. Да и вообще, весь наш мир — сплошное недоразумение. Но давайте не будем думать о грустном, сожалеть о том, что НТВ больше не транслирует матчи NHL, и еще раз устроим ледовое сражение, пусть даже компьютерное. 

FORMOZA®



Я оглянулся посмотреть...



intel inside
pentium® II
PROCESSOR

Конвейер — ужасная штука. Он со страшной скоростью штампует совершенно одинаковые серые вещи, не оставляя места ни фантазии, ни оригинальности. Зато дешево и много. Чем не исполнение мечты любого производителя? Конечно, довольно трудно придумать товар, пользующийся постоянным спросом, но зато, когда подобная «ниша» найдена, процесс зашибания денег начинает протекать безостановочно. Для примера можно взять ту же «фабрику грез» — Голливуд. Тысяча одинаково бессмысленных фильмов в год и миллиарды прибыли — чем не ориентир для любой начинающей отрасли? Ориентир! Да еще какой! Впечатливший очень многое и многих, среди которых — молодая

Паспорт

Жанр:	RTS
Разработчик:	Blue Byte
Издатель:	Blue Byte
URL	http://www.settlers3.com/
Системные требования:	
ОС:	Win95/98
Процессор:	P 133/166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x/8x



Сеттлерзы, как всегда, хороши! Четко продуманная, отлично сбалансированная игра. Безусловно интересна для всех без исключения поклонников PTS.



Вот только видели мы это все. Уже видели. А чего же вы хотите от сиквела?

Settlers III

ПЕРЕСЕЛЕНЦЫ НА СТАРЫЙ И НОВЫЙ ЛАД

Кирилл Алехин ака Маза

еще отрасль геймейкерства, или проще говоря — игроделания. Этот конвейер еще не налажен, но начало уже положено. Мутный бесконечный поток клонов, «сиквелов» и «приквелов», интересных и оригинальных игрушек за последний год просто захлестнул рынок. Обычно клоны просто тихо умирают в тени предка или конкурентов, но когда ты начинаешь новую, чудесную, красивую игру, но тебе не интересно, просто потому что ты в это уже однажды играл, становится обидно. Именно так у меня получилось с Settlers III, которая была недавно выпущена закоренелыми (не путать с «закостенелыми») бизнесменами из компании Blue Byte.

Пути развития вполне исповедимы: хижины — дома — дворцы. Никто не говорит, что это легко. Игра есть игра, и думать придется изрядно.



Старое блюдо под новым соусом

Я видел не так уж немного немецких игр, но, безусловно, Settlers II — лучшая в этом списке. Первая часть «Поселенцев», сделанная в далеком 1994 и повествующая о тяжелой жизни феодальной деревеньки, не имела оглушительного успеха, но все же была замечена достаточно, чтобы создатели взялись за часть номер цвай. Немного подретушировав графику и минимально изменив игровой процесс, они, спустя 2 года, выпустили Settlers II— мегахит, до сих пор занимающий не последние строчки в мировом хит-параде и побивший все мыслимые рекорды продаж.

Наверняка в Settlers II уже успели переиграть не только любители стратегий, но и люди, предпочитающие совершенно иные жанры. Уж больно интересно и красиво оформлена эта незамысловатая экономическая RTS с сельскохозяйственным уклоном. Все просили продолжения. В ответ народу подарили сборник миссий. Потом еще один. И еще. Ну а когда продажи аддонов стали падать, разработчики пообещали нечто принципиально новое — Settlers III — и... обманули.

В Blue Byte опять просто перерисовали графику и немного изменили игровой процесс. Но по сути игра осталась прежней, так что и рассказывать надо не про игру, а только про то, что в ней, собственно, нового?

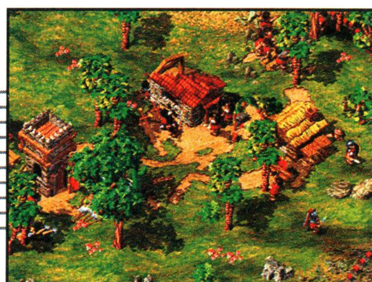
Нет, нельзя сказать, что Settlers III — халтура. Нового добавлено много и сделано все на совесть. Правда, без особой фантазии, но это (увы!) — отличительная черта всех сиквелов. Посмотрев небольшой вступительный мультик, мы попадаем в неброско сделанное

основное меню, предлагающее нам несколько типов игры в одиночном и сетевом варианте. Щелкнув по любой клавише, мы после выбора расы, прочтения задания миссии, недолгого созерцания логотипа Settlers'ов и загрузки уровня попадаем в новый мир, созданный Blue Byte, мир красивый и интересный, но (и в этом его главный недостаток) уже виденный нами где-то ранее. Подсказать где?..



Наша задача по-прежнему заключается в развитии некого поселения практически с нуля и уничтожении находящегося на карте противника, причем и развитие, и уничтожение претворяются в жизнь старыми добрыми методами. Итак, пункт первый и самый важный.





Хозяйство

Хозяйство в Settlers'ах всегда играло главенствующую роль. По старой устоявшейся традиции 5/6 игрового времени вам придется провести в поисках оптимального места для нового свинарника, чтобы хряковод мог бы оперативно таскать хрюшек на мясокомбинат, или в отчаянных попытках наладить сложную цепь переработки ресурсов, не поспевающую за вашими растущими амбициями, населением и территориями. В общем, все осталось по-прежнему, и отлынивать от должности главного агронома, строителя, лесника и прочее у вас не выйдет, но не спешите огорчаться. Эти занятия весьма увлекательны и ненапряженны, к тому же в Settlers III есть и оригинальные нововведения. Первое новшество, мозолящее глаза, — это начало миссии. Если раньше все начиналось с идиллии — замок и полянка вокруг, — которую надлежало превратить в хаос, то теперь хаос ждет нас «с самого порога». Типичная картина для первых секунд игры — одинокая сторожевая башня, вокруг которой плотными рядами на развалах инструментов, ресурсов и прочего подножного корма стоят крестьяне и солдаты. Отныне можно реально видеть все свои ресурсы, благо до замка или банального склада, куда можно было бы все упрятать с глаз долой, еще жить и жить. Новшество второе — это отсутствие дорог. То есть дороги никуда не исчезли, но вот появляются теперь они сами собой там, где народ чаще всего шастает, что логично и весьма удобно. Вдоволь насмотревшись на маленькие, но столь необычные для любого игравшего в Settlers II человека мелкие усовершенствования, мы начинаем строить свою развитую и самостоятельную экономическую систему и замечаем, что тут по сути ничего не изменилось. По-прежнему есть шесть базовых видов ресурсов, первая половина из которых (железо, уголь и золото) сокрыта в недрах земных, а вторую (вода, лес и камень) можно вполне найти на поверхности, не отправляя подопечных в забой. По-прежнему для добычи и переработки ресурсов надо строить вполне логичные и взаимосвязанные цепочки зданий (например, для получения досок создаем неизменное трио: «домик лесника — домик лесоруба — лесопилка», которое способно бесперебойно обеспечивать поселение древесиной), причем ни количество, ни качество этих самых производственных «цепочек» со времен Settlers II не изменилось. Но зато теперь можно ставить работникам куда более конкретные задачи, указывая область, в которой





Самое приятное нововведение — самопроизвольное возникновение дорог. Где люди ходят, там дороги и протаптываются. В результате решена всем надоевшая проблема пробок.





Нет, нельзя сказать, что Settlers III — халтура. Нового добавлено много и сделано все на совесть. Правда, без особой фантазии, но это (увы!) — отличительная черта всех сиквелов.





можно (и нужно) рубить деревья, ломать камни и т. д. Мелочь, а приятно. Вообще по ходу процесса таких мелочей замечаешь множество, ну, например, кто бы мог подумать, что вследствие вырубки лесов почва заболачивается и перестает быть пригодной для посевов? Не игра, а экологический симулятор какой-то! Но интересно. К счастью, Blue Byte не только по мелочам улучшила игровой процесс, но и внесла совершенно новые «фишки». Правда, новые исключительно для серии Settlers'ов. Самое важное нововведение — это процесс «производства» людей. Отныне «человек» — это звучит гордо, поскольку он превратился в особый вид ресурсов. Если раньше новые жители выползали из родового замка по мере надобности в любом количестве, то теперь для







пополнения рабочей силы надобно отстраивать так называемые резиденции, отличающиеся размерами и количеством работяг, выбегающих из здания сразу после окончания строительства. В общем, теперь каждый человек на счету...

Жаль только не объясняется, каким образом люди столь активно плодятся в «резиденциях». Должно быть, внебрачные дети...

Вторым «открытием» Blue Byte в Settlers III стала религия. Построив весьма ресурсоемкое святилище мы получаем в свое распоряжение пузатого и веселого священника-чудотворца — мастера на все руки. Если надо, этот добрый дядька в красной сутане и свинец в золото превратит, и дождь над посевами прольет, и территорию неизведанную с помощью магического глаза откроет, и на врагов ужас нагонит, и... В общем, рубаха-парень. Но, увы, и ему для плодотворной работы что-то надо, а именно — манна, восстанавливать которую надо... спиртным.

Священники по натуре очень похожи на русских — без этого работать не могут, а вот стоит только споить им две-три заветных бутылочки красненького (или две-три кружки пива, или даже рисового самогона — все зависит от расы) и чудотворцы местного пошиба снова в строю! Для производства «топлива» вам придется построить специальное здание для создания искомого продукта (например, келью винодела, который заодно вырастит небольшой виноградник). Но все чудеса да и «хозяйство» — только прелюдия к победе, которая достигается исключительно силовыми методами, так что, как только вы отстроили свое маленькое правовое государство, вас ждет отчаянная схватка, война до последнего поселенца.

Хочешь мира — готовься к войне, а так как целью миссии обычно является уничтожение всех «ненаших» на карте, то получается, что мы и



мира то не особо хотим, так что к войне готовиться надо особенно усердно. Собственно, в игре все коренные изменения связаны именно с армией, и изменения довольно радикальные, что наверняка не всем понравится. Начать надо с того, что Settlers III стали... Реал-тайм стратегией! Теперь все как в заправском C&C-клоне: выделил юниты мышкой, ткнул куда надо и наблюдаешь за битвой, гадая, проиграют или нет. Правда, в отличие от того же Warcrafta, Command & Conquer или бесконечного количества их подобий, здесь все несколько упрощено, так как все-таки война — лишь часть игры.

Первое заметное нововведение — добавление в компанию к привычным войнам с мечами лучников и копьеносцев. Соответственно изменен и внешний вид охранных сооружений, служащих для расширения подвластной вам территории: в каждой башенке специально для лучников отведена платформа, с которой они оперативно отстреливают не только приближающихся солдат противника, но и мирных жителей, забредших к вам, например, в поисках ресурсов. Крайне удобно, если засадить башни лучниками по максимуму, примерно половина «чужих» солдат поляжет еще на подступах к вашим цитаделям.

К сожалению, вот что у Blue Byte действительно не вышло, так это искусственный интеллект. Если в прошлой серии играть против компьютера было интересно, то теперь он туп, как часто упоминаемая в подобных случаях затычка для бутылок.

Берутся солдатики теперь тоже не из воздуха. Продолжая медленное оваркрафтывание игры, разработчики ввели казармы, где с помощью хитрых преобразований из любого человека и единицы любого оружия можно в течение пары секунд сделать бравого вояку без страха и упрека, так что 2 года службы — это анахронизм.



С момента появления в закромах родины золотых слитков в этой же казарме можно проводить и небольшие «апгрейды» пехоты, увеличивая живучесть и силу того или иного рода войск (ничего не напоминает?). Правда, в Settler'сах модернизация совершенно бесплатная (кому и за что платить в своей же стране?), но долгая, и потому, увы, практически не нужная. Обычно достаточно



наштамповать два-три десятка стандартных солдатиков и смертельной волной пройти по землям противника, не дожидаясь пока пехота окрутеет и у нее на шлемах появятся характерные красные хохолки. К слову, о «крутости». В игру введен параметр «относительной силы солдат за границей вашей территории», выраженный в процентах.

Чем больше в закромах родины золота, тем сильнее ваши солдаты «за бугром». Но перед тем как атаковать, я думаю, все равно не мешало бы отлить три-четыре десятка золотых слитков. Шансы на успех значительно возрастут.

Появилась в игре и тяжелая артиллерия: каждая раса имеет эдакую собственную передвижную замену катапульте из Settlers II, которая как кошка может гулять сама по себе, подруливать прямо к месту битвы и расстреливать вражеские башни в упор. У римлян это, собственно, и есть катапульта, у египтян — баллиста, а у азиатов — даже пушка (специально для этого в игру у них введен новый ресурс — сера, — не известный остальным расам). Все «малышки» очень мощные, шестизарядные, но пользоваться ими неудобно. Низкая скорость передвижения,



это автоматически означает вашу победу. Обидно, потому как все очень уж просто. Что касается атак противника, то тут вообще тупик. Кремниевый товарищ отслеживает башенки, в которых нет лучников и около которых не стоят никакие другие войска, и посылает туда с десяток пехотинцев, нагло прущих по вашей территории прямо к цели и не обращающих ни малейшего внимания на обстрел с других башен (что крайне губительно для их здоровья).



Стоит подвести поближе к месту сражения три-четыре хилых пехотинца, как атака сразу же захлебывается, и захватчики, даже если их цель почти достигнута, быстро «делают ноги».









упорное нежелание ехать в горку и способность застрять по пути, зацепившись за какое-нибудь дерево или упершись в дом, совершенно портят впечатление, заставляя атаковать только относительно слабыми, но шустрыми солдафонами.

В качестве отдельного военного подразделения вполне проходят и «священники». Не все виды магии служат мирным целям. Каждая раса имеет парочку своих фирменных «приколов», изучение которых входит в обязательную программу «Науки побеждать». Особенно в этом смысле прогрессивны китайцы. Их священник обладает наибольшим набором атакующих и защитных заклинаний, хотя и служители остальных религий тоже не прикидываются пацифистами. Единственная проблема при применении магии — медленно пополняющиеся и быстро расходующиеся запасы манны. Фактически, в атаке священнослужитель успеет выстрелить только один раз, но зато КАКОЙ это может быть выстрел... Например, египтянин способен превратить всех лучников на стенах замка в обычных копьеносцев и этим снизить ваши потери раза в полтора. Мелочи? Это вам так только сейчас кажется, потом вы каждого солдатика будете жалеть и гонять за тридевять земель на лечение в келью лекаря.

Теперь пара слов о вашем главном противнике.

О бедном AI замолвите слово...



Вот что у Blue Byte действительно не вышло, так это искусственный интеллект. Если в прошлой серии играть против компьютера было интересно (были и непредсказуемые, хотя и немного глупые атаки, и грамотное развитие и прочие прелести), то теперь он туп, как часто упоминаемая в подобных случаях затычка для бутылок. Единственное, что осталось — грамотное развитие, но теперь его уровень в любой миссии зафиксирован раз и навсегда. Это значит, что если ему по сценарию предписано построить 15 башен и создать 20 солдат, то большего он не станет делать, даже когда от этого будет зависеть судьба его поселения, и когда вы проведете хотя бы одну успешную атаку, уничтожив основные сила врага,

Но недоработки военной части AI — только вершина айсберга. Компьютер заодно контролирует всех жителей (к сожалению, ваших тоже), потому и в быту постоянно случаются казусы. То «пробка» носильщиков на складе (причем спасти положение можно только одним способом — снести склад), то забастовка шахтеров (еды полно, а работать не хотят), то носильщики вдруг вообще забывают про тот или иной товар, полностью игнорируя его появления на дорогах империи, и тщательно отлаженная экономическая система разваливается буквально за несколько минут. А встречаются и явные баги: однажды у меня просто перестали расти деревья, что на корню загубило все стройки пятилетки. Миссию я, конечно, прошел, но неприятный осадок остался.

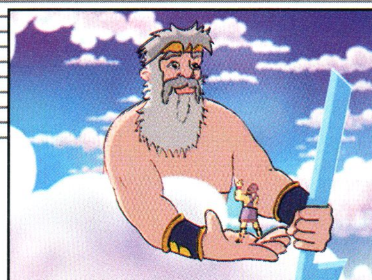
Но не все так плохо. Есть в игре и довольно удачные моменты.

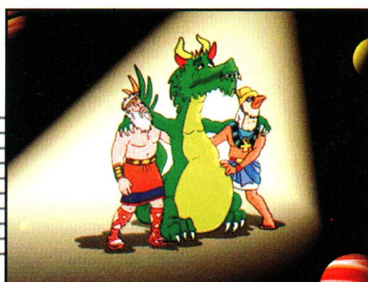
Интерфейс, или Мышиная возня

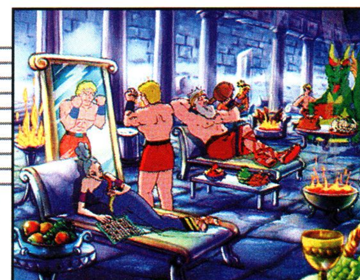
Управление изменилось, и, к счастью, — в лучшую сторону. На первый взгляд все не так радужно: под различные кнопки и графики у нас «отобрали» 1/3 экрана (Settlers II были в этом смысле намного демократичнее) и некоторые











функции стали не столь очевидными (например, для вызова геологов надо добраться до специального меню), но, пройдя перед полномасштабными боевыми действиями небольшую «обучалку», вы быстро освоитесь и обнаружите, что все стало намного УДОБНЕЕ! Управление всеми «подотчетными» юнитами происходит с помощью старой верной мышки по принципу «выделил/отправил». При виде такой проверенной системы разум тихонько расслабляется и отправляется на покой, хотя, увидев сколько отныне можно контролировать, поспешно возвращается. А контроль теперь полностью сосредоточен в наших руках! Что и сколько произвести и куда отправлять, сколько «забрить» новобранцев и чем их вооружить — любая область теперь подотчетна только вам, даруя удовольствие чувствовать себя настоящим правителем. При этом игрока никто не собирается перегружать — количество опций держится в разумных пределах. Но управление не ограничивается только разнообразными менюшками. Например, в Settlers III появилось несколько «полевых» опций из разряда «И как мы раньше без них жили?!?!». Ну чего стоит хотя бы возможность указывать работникам область, в которой им надлежит трудиться ? Вроде бы мелочь, но только представьте: приказал лесорубу рубить тут, леснику поднимать леса вот на этой полянке, а фермеру взращивать рожь во-о-он на той, и никакого хаоса, все спокойно, никто никому не мешает! В общем, на коробке надо ставить штамп «интерфейс оптимизирован на победу». Но конечно, этот штампик не должен быть самым крупным, так как интерфейс — не самый большой прорыв разработчиков. Прямо в центр коробки. Поверх шлемастого логотипа игры надо влепить самое главное — огромную круглую красную печать, точно характеризующую, пожалуй, самую заметную черту игры и гласящую: «Красиво!!!»



Вот где Blue Byte действительно постаралась, так это в том, что в ревивах обычно простенько называется «графикой». Внешний вид игры переработали на все 100, нет — 120 процентов! С прошлыми частями Settlers III объединяет одно — изометрический вид в три четверти, все остальное — не узнать. Когда-то нам обещали поддержку 3D-ускорителей? Ну не сдержали они слова, не сдержали. Повсюду пикселя, но какие это пикселя! В эпитет «красиво» просто не вмещаются все эмоции, возникающие при первом знакомстве с игрой, но, мягко говоря, такой красивой стратегии еще не было. Все (Все!!!) нарисовано крайне талантливо и с душой, любое действие любого персонажа (а их десятки: плотники, пекари, кузнецы...) тщательно анимировано, деревья колышутся на ветру, рыбка плещется в воде и так далее. Первые полчаса пассивно наблюдаешь за работой своих подопечных в минимальном разрешении (так лучше видно) и, конечно же, проигрываешь миссию, но оно того стоит. КРАСИВО! Причем, в отличие от разнообразных акселерированных шутеров, эта красота доступна практически всем. В игре есть масса настроек, подрегулировав которые можно насладиться игрой даже на минимальной конфигурации, но и в этом случае графика радует глаз и практически не тормозит. Играть рекомендуется в разрешении 800x600 (в 640x480 обозревается маленькая территория, а в большем — слишком мельчают персонажи), но в принципе игра выглядит симпатично в любом разрешении.



В качестве хорошего довеска к классной (ну нет, нет других слов!) графике идет неплохая музыка. «Неплохая» в данном случае расшифровывается как «не раздражающая» и не более того. Для каждой расы имеется несколько музыкальных тем, плавно сменяющих друг друга (надо заметить, что некоторые мелодии явно писались «по мотивам» классических произведений. Послушайте вступительную музыку для египтян и поймете, к чему я клоню). Звуки же выдержаны в щелкающе-чмокающем стиле (исключения: мечи звенят, а ослики «иакают»), и это есть хорошо, так как тоже на нервы не действует. Но чего еще ждать от музыкального оформления стратегии?

Да и вообще, чего в принципе ждать от Игры? Сюжета? Оформления? Играбельности? Тогда это — Игра. С очень большой буквы. Правда, мы ее уже видели, и видели не раз, но разве это оттолкнет игроманов? Нет смысла убеждать верных фанатов Settlers II не покупать Settlers III. Для них это дело чести, и они приобретут два заветных диска даже несмотря на то, что новая серия практически полностью копирует предыдущую. А те, кто не играл в прошлые серии, наверное, просто не станут «засорять» свои винчестеры этим симулятором деревенской жизни, а даже если и заинтересуются подобной возможностью, просто не поймут причины моих постоянных горестных сравнений с прошлыми «поселенцами», потому что Settlers III — это настоящая увлекательная Игра, единственный недостаток которой состоит в том, что она неоригинальна.

Дождались! Планета в опасности! И такой опасности матушка-Земля не видела со времен изничтожения динозавров. Что случилось? Как, вы еще не знаете? Враг отлично замаскирован, изрядно ушаст и прославлен именами положительных героев бесчисленных детских сказок и новогодних утренников. На нас напали космические кролики!!!

Не время обыскивать пирамиды и шариться по титаникам! Не стоит тратить драгоценное время на тир и переодевания! Долой фитнесс и аэробику!

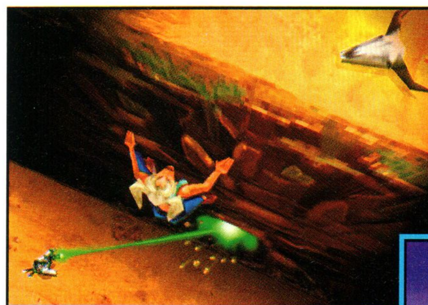
Да-да, эти жестокие и ужасные длинноухие чудовища

Паспорт

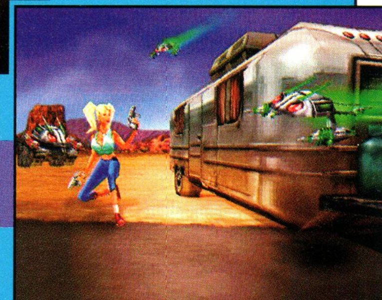
Жанр:	action/аркада
Разработчик:	Jinx. Inc.
Издатель:	Ripcord Games
URL	http://www.jinx-inc.com/

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	P 166/200 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	4x/8x
3Dfx	



Кролики исключительно нечестный народ. В спину стреляют!



Вечеринка с новыми друзьями и сорок пятым калибром.

Space Bunnies Must Die

Нам двоим нет места во Вселенной!

Не знаю, кто сказал, но здорово...

ЛЮДИ И КРОЛИКИ. ИСТОРИЯ ВОЙНЫ

Юрий Травников

собираются засеять всю нашу планету морковкой, а мы... мы... А НАС ВСЕХ ПУСТЯТ НА УДОБРЕНИЯ!!!

Вам это нравится? Нет? Тогда — смерть космическим кроликам!!!

На вражеской территории, большой кровью, его же оружием...



Вот история какая

Пусть вас не пугает обилие восклицательных знаков. В магазины пришла игрушка, про которую без соответствующей интонации и говорить-то нельзя.

Итак. В одном типично американском городке Нью-Мексико жили-были две сестренки-близняшки по фамилии Хакстер — Джоселин и Эллисон. Джо была местной знаменитостью: девица сама пробила себе дорогу в жизнь, стала воплощением большой американской мечты — кантри-певицей. Ей уже грезились толпы скандирующих поклонников, дорогие вечерние телешоу, концертные костюмы от Кензо и Лагерфельда (кто сказал, что исполнительницы кантри об этом не мечтают), как вдруг совершенно неожиданно с таких благосклонных доселе небес свалились в своем огромном, изрытом (иначе и не скажешь) сотнями нор космическом корабле безобразные кролики-переростки и стали чинить беззаконие. Первая же акция оказалась для пришельцев фатальной: они захватили в плен Джоселин Хакстер. А про сестренку, в силу есессенно-кроличьего своего недоумия, агрессоры и позабыли (или вовсе не знали, это им в минус запишем). И, между прочим, совершенно напрасно позабыли. Ибо Эллисон (Эллисон Хакстер, запомните это имя!) отлично знает ту самую американскую поговорку, в которой рассказывается, от чего погибнет тот, кто к ним, американцам, придет с морковкой. Вы не знаете этой поговорки? Ха, погибнет он (они) от не менее чем двадцати видов огнестрельного и всякого разного другого оружия.

Эллисон — девушка попроще. Она не стремится в поп-дивы, не владеет замком с полосой препятствий и дедулей-дворецким, работает обыкновенной официанткой в придорожной кафешке, посещаемой исключительно дальнобойщиками. Нет, не то что она и вовсе без претензий, Элли

отнюдь не промах, она и в родео участвует, и выразиться может оч-ч-ень художественно, да и по репе приложить любому, если он не умеет держать руки в непосредственной близости от тарелки с жареной картошкой.

Да-с-с-с, в случае с Эллисон у кроликов промашка вышла. Нашла, что называется, коса на камень. Взъерошила девушка свою пергидрольную челку, пошуршала по сусекам, вытащила из скромных девичих запасов пару крупнокалиберных револьверов (не иначе, как отложенных в приданное) и отправилась разбираться с обидчиками.

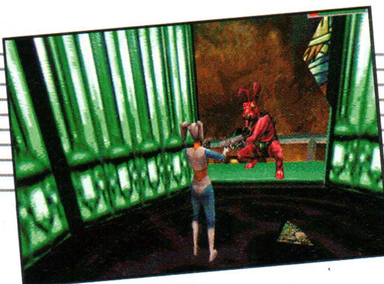
Не клоном единым жив человек

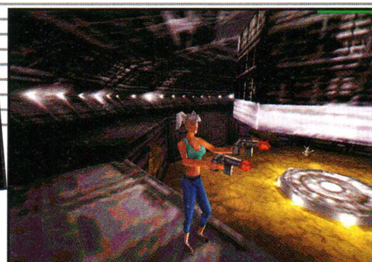
Вот не случайно я всю дорогу ненавязчиво напоминаю про Лару Крофт. Space Bunnies Must Die на первый взгляд та же самая петрушка. Или, если быть последовательным, морковка. Графика — та же, камера — та же, загадки — сходные, да и главная героиня чем-то неуловимо похожа на кроликов. Поклонники сексапильной гробокопательницы, не извольте беспокоиться, никто на вашу (и мою тоже) Лариску (имею право, мне тоже тридцать) не замахивается. SBMD — не эпическая сага, а игра — отличный, великолепный стеб, нет, не пародия, абсолютно другое. Если вы от стеба не пропираетесь, обходите кроликов кривыми переулками, это игрушка не для вас. Если вы предпочитаете играть в «серьезные игры» (вот ведь бредятина!), не тратьте свои кровные. А вот если...

Какой же это кайф! Праведно разгневанная Элли, потряхивая незамысловатыми хвостиками, крошит и дестроит кроликов направо и налево. Прыгает по норам и тоннелям. Взбирется на стенки и карнизы и стреляет, стреляет. Кролики — вот настоящее имя врага!

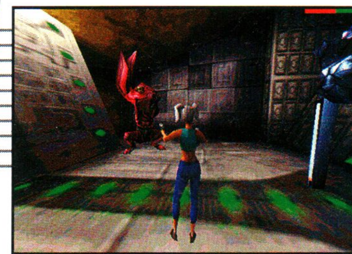


Стычка с Кроликштейном. Вот они — мутанты!











Вы знаете, это, пожалуй, первая игра в моей жизни, в которой я полностью проникся праведным гневом управляемого мною персонажа. Нет-нет, во всяких там Думах, Кваках, даже Эпохах различных империй я знал, почему, за что и для чего происходит процесс смертоубийства. Ну и что, ЧУВСТВА-ТО НЕ БЫЛО. Знание было, да и только. Ну НАДО было воевать, вот и воевал. Эллисон Хакстер пробудила во мне что-то новое. Велика Земля, а отступать некуда! Не могу я позволить злобным двузубым ушастым тварям победить Элли. Ей (а значит и мне) есть что терять. Это (очень скромно) — феномен. Если бы вместо кроликов были бы какие-нибудь мутанты-крокодилы с кислотой внутри хитиновых фюзеляжей, ничего бы не получилось. Видали мы мутантов!

Мы будем жить теперь по-новому...



Не только о хорошем...

Движок у игры однозначно получше, чем у той же Tomb Rider, но, к сожалению, страдает от некоторых недоработок. Текстуры в некоторых случаях отслаиваются от стен, гнусные кролики подчас совершенно теряют свои и без того нелицеприятные шкуры, да и белые линии на краях и углах общую картинку отнюдь не украшают. Что хорошо, игрушка использует Direct 3D, поэтому при наличии любого трехмерного акселератора SBMD вам никаких хлопот при установке и запуске не доставит. И, по-моему, общая беда ВСЕХ экшнов с видом от третьего лица — неудобное управление, к которому необходимо изрядно притереться. Но погибают супостаты красиво. Так и тянет заявить, что при создании игрушки разработчикам пришлось истратить три тонны крольчатины. К сожалению, не могу. Тремя явно не обошлись...

Звук хорош, здесь разрабтчики постарались изрядно. Соответствие атмосфере геймплея идеальное; тому, кто врубится, собственно в геймплей, разрешаю наслаждаться.

Игра, повторяю, уникальная, оценке она не подлежит. Как говорил один дворник, ветеран Вудстока и КСП'ешных тусовок, стряхивая кроличье мясо с освобожденной планеты: «Кто хиппует, тот поймет...».

Мне нечего здесь добавить.

— Я вижу землю! Вижу землю-ю-ю! — как резаный заорал вахтенный, как сова, угнездившийся на верхушке мачты. И, словно действительно уподобился сове, стремительно спикировал на палубу. Гулкий удар, от которого содрогнулся весь корабль, разбудил капитана Блейда.

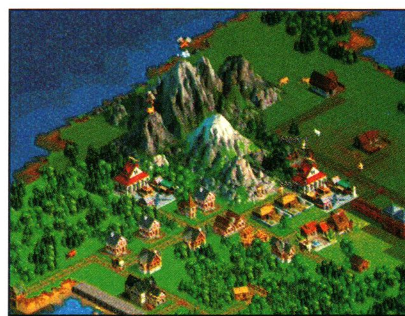
— Опять этот Свонсен, — с тоской подумал капитан. — Хоть бы раз сотрясение мозга заработал. Хотя откуда там мозги, голова — это ж кость.

Уже третий раз за прошедший месяц младший матрос Свонсен будил капитана своими истошными криками. Видимо, судьба у нидерландского паренька такая — каждую вахту открывать Новый Свет. Честно

Паспорт

Жанр: тактическая стратегия
Разработчик: SUNFLOWERS
Издатель: Infogrames
URL http://www.infogrames.com

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 133/200 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
56 Мбайт на винчестере



Хотите быть владельцем острова? А нескольких? Прекрасно! У вас есть теперь такая возможность!



Ваша задача — вовремя захватить нужный островок, обустроиться и раздавить конкурентов.

ANNO 1602

МЫ БУДЕМ ЖИТЬ ТЕПЕРЬ ПО-НОВОМУ!

Леонид Соболев

говоря, за долгое время плавания капитан уже разочаровался в этой цели. А ведь все так хорошо начиналось... Но на первом обнаруженном острове не нашлось и следа каких-либо металлов. На другом, как показал ускоренный осмотр, расти могли разве что мозоли на трудовых руках поселенцев. И вот третий остров. Что несет он



Лиха беда начало. Изучайте экономику. Напоминаю — экономика должна быть экономной.



изголодавшимся по устойчивой поверхности морякам?

Остров нес очередное разочарование. Даже слегка вооруженным (подзорной трубой) глазом был заметен французский флаг, развевавшийся над зданием конторы. Опять эти чертовы лягушатники опередили самых крутых моряков мира. Какое-то третье чувство подсказало капитану развернуть оптический прибор на сто восемьдесят градусов. Горизонт метнулся в сторону, и в пределах окуляра возникли два паруса, идущие практически бок о бок. Блейд опустил трубу и от удовольствия потер руки. Пусть французишки и заняли островок, зато голландцы и испанцы сильно отстают от англичан. А значит, у них есть еще шансы найти себе подобающее место под солнцем. Нужно просто поторопиться. Эх, жаль, нельзя высадиться прямо тут, да выжить соседей с острова. Будь его воля, Блейд именно так и сделал бы, но негласное соглашение, заключенное капитанами, не позволяло решить проблему силовыми методами. «Ничего, — думал капитан, провожая взглядом уплывающий вдоль борта остров. — Придет и мое время».

Всем сестрам по серьгам

Игра с загадочным названием ANNO 1602 предлагает новый вариант открытия Нового Света. Желающим предоставляется возможность высадиться на одном из множества островов и создать свой оазис благополучия. С самого начала у переселенцев есть один корабль модели «шхуна», немного дерева, немного инструментов и совсем чуть-чуть еды. У игрока есть еще три конкурента. Начав свой путь из произвольной точки карты, игрок должен быстрее других выбрать подходящий для заселения остров и забронировать его, установив там главное здание города — контору. Но выбор места жительства — совсем не простое дело, несмотря на то, что островов на карте хватает. Каждый из них обладает теми или иными полезными свойствами. Например, на островах верхней части карты растут виноград, табак и сахарный тростник. В нижней, южной, части произрастают какао, хлопок и пряности. Причем

на разных островах эти растения могут быть выращены в определенных пропорциях. Поэтому одна из самых главных задач в игре — найти остров, который сможет удовлетворить постоянно возрастающие требования местного населения. Но не думайте, что вам хватит одной части суши, со всех сторон окруженной водой, даже если все три сельскохозяйственные культуры будут расти там со стопроцентной отдачей. Во-первых, лучше сразу захватить еще один островок в противоположной части экрана. Таким образом вы создадите необходимую сырьевую базу. Во-вторых, помимо растений, на островах есть и полезные ископаемые в виде руды и золота. Если оба этих металла обнаружатся на одном островке, считайте, что вам повезло. В-третьих, многое зависит от размеров кусочка суши, горделиво названного вами Новым Светом. Чем больше остров, тем больше на нем уместится производственных, административных и жилых зданий. И, соответственно, больше получите товаров и налогов.

К сожалению, островов, удовлетворяющих всем трем требованиям, в Новом Свете не так уж и много. Очень повезет, если вы натолкнетесь на один из них раньше конкурентов. Поэтому самым оптимальным способом поиска места жительства может стать сохранение в начале игры. В игре по сценарию все острова жестко прописаны, и никуда они от вас не денутся. Пока ваши конкуренты судорожно мечутся по псевдокарибскому бассейну, вы спокойно плаваете от одного острова к другому и проводите рекогносцировку. А затем, узнав, где расположены наиболее выгодные участки суши, восстанавливаете сохраненную игру и на всех парусах мчитесь к земле обетованной. Можно, конечно, выселиться и на уже захваченный конкурентами остров, но тогда развитие вашей колонии окажется под угрозой демографического взрыва. Вашим разросшимся подопечным просто не хватит места. Да еще точащий зубы на ваши богатства сосед под боком.

Торговля — двигатель демографического процесса



Итак, самый многообещающий остров захвачен, на самом интересном месте выставлена контора, корабль, готовый защищать свое поселение до первого и последнего тарана (по причине отсутствия вооружения), стоит рядом. А что дальше? Как завещал детям своим великий прораб: «Живите и размножайтесь». Опустим по причине тривиальности процесс постройки разнообразных зданий и их назначение. Думаю, что для человека, который если не прошел, то хотя бы два раза запустил Settlers, проблемы это не составит. Куда хуже другое: ANNO 1602, как и ее великий вышеозначенный предшественник, построена на принципах естественной взаимодостаточности. Постараюсь попроще объяснить это для фанатов Quake и Duke Nukem. Представьте, что у вас есть десять овцеферм, и теперь надо построить некоторое количество ткацких фабрик, чтобы из шерсти наделать ткани. Ведь иначе ваши пионеры так никогда и не станут... нет, не комсомольцами, а колонистами. Сколько вы будете строить фабрик? Задачка из курса начальной школы. Так вот, шерсть на овцах не вырастает сразу после стрижки, и на фабриках она по волшебству не становится тканью. Везде нужно время. Нужно оно и работникам фабрик, чтобы доставить тюки с шерстью к перерабатывающему комбинату. Соответственно, путем умножения, вычитания, гадания на кофейной гуще и тыкания пальцем в небо выясняем, что для нормальной работы на две-три овцефермы нужна одна фабрика. Конечно, вы можете и на весь десяток поставить одну, но тогда ваши склады скоро окажутся забитыми никому не нужной шерстью. Не подушки же ею набивать. А приобретать ее не торопятся даже заезжие купцы. Им своей хватает.

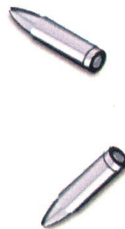


Атлантика. Острова. Пляжи... Забудьте! Вы сюда не загорать приплыли. Работа, работа и работа — вот ключ к процветанию нации.

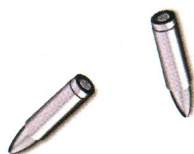


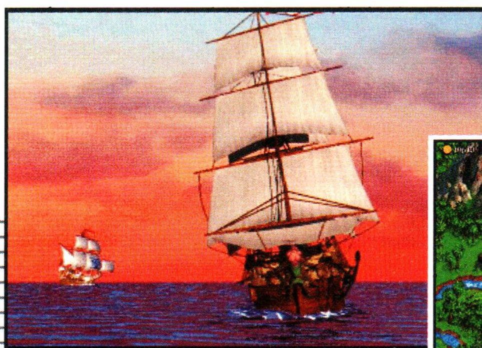


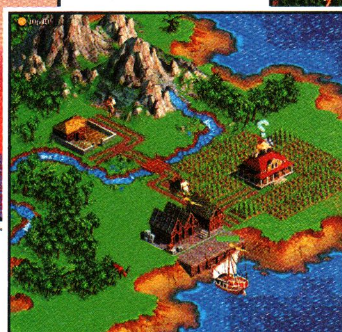
И так во всем. На одну рудную шахту нужны две плавильные мастерские, на три поля пшеницы — две мельницы и одна пекарня. Но самое страшное начинается, когда эти мерзкие поселенцы начинают требовать от вас заведомо невозможного. Вот приспичило им, например, среди ночи пожевать пряностей. А то какие же они купцы, если на ночь пряностей не пожуют? Хорошо еще, если на одном из предусмотрительно захваченных вами островов произрастают необходимые сельскохозяйственные культуры. Тогда строите там поселок городского типа, разные фабрики и мастерские, ставите на корабле автоматический режим подвоза и продолжаете наслаждаться жизнью. Если же островов таких у вас на примете нет, то поступаете еще проще. Все необходимые товары ставите в список покупки, а вольные купцы сами привезут вам то, в чем ваши поселенцы нуждаются. За маленькую такую мзду, вели-



чину которой вы, кстати, можете устанавливать сами. Вот только одна проблема: уж очень долго приходится ждать этих купцов. Но торговля — это самый выгодный источник дохода в игре. Второй источник тоже ничего, но, к сожалению, количество взимаемых с населения налогов напрямую зависит от числа свободных (читай — неработающих) жителей острова и степени их снабжения разнообразными товарами. А деньги, которые вы привезли в своем капитанском сундучке, они, как мед: вот они есть, а вот их уже и нет. Прав был мудрый Винни-Пух.







Война на суше и на море

В конце концов любая стратегическая игра, будь она хоть сотню раз экономическая, приходит к своему логическому завершению, то есть к боевым действиям с большей или меньшей ограниченностью конфликта. Есть она и в ANNO 1602. Ну а какой, скажите, Новый Свет, да без войны. Не бывает так. Вершиной вашего производственного развития станут крепости разных масштабов, где размножаются ваши доблестные воины, а также мастерские по производству мечей, ружей и пушек. Такое ощущение, что вся игра к этому так и ведет. Ведь как ни крути, какие договора и соглашения не заключай, а бороться за мировое господство придется. Хоть и не очень хочется. Это, наверно, такой имперский душок проник в игру от разработчиков. Игра-то немецкая.

Однако, как ни крути, какие договора и соглашения не заключай, а бороться за мировое господство придется. Хоть и не очень хочется. Это, наверно, такой имперский душок проник в игру от разработчиков. Игра-то немецкая.

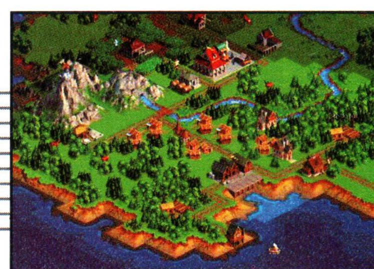
И вот все мастерские возведены, на причале повзводно стоят готовые к бою отряды, в порту громоздятся туши вооруженных пушками галеонов. Ваша колония готова дать отпор злобному агрессору. Только вот агрессор что-то медлит. Ничего, нам не привыкать. Кто тут первый на роль «наиболее вероятного противника»? Ага, красные (белые, синие, желтые — нужное подчеркнуть). Дальше все просто. Вначале ваши боевые корабли, бороздя нейтральные воды противника, топят «нарушителей границы». Потом выдвигаются вперед и в порядке мщения «за утопленный ялик командира эскадры» уничтожают береговую оборону ошеломленных соседей. Затем корабли высаживают десант, и тот под прикрытием огня корабельных батарей начинает «зачистку территории». Причем зачистку в полном смысле этого слова. С поверхности острова сносится все, что построено руками человека, после чего его можно объявлять заповедником и возить туристов на отдых. Если же вы решили присоединить соседский островок к своей суверенной территории, то



сначала нужно найти место, где можно установить свою контору. Вслед за этим вы сносите ближайший рынок противника, ведь именно рынки определяют территорию, пригодную для проживания. И кто это выдумал? Все нормальные люди, наоборот, стараются селиться от них подальше. Еще бы, грязь, нецензурная лексика и преступные элементы. Хотя, может быть, для наших колонистов это самая подходящая среда размножения. Недаром они плодятся, что твои тараканы. Так вот аккуратно, рынок за рынком, вы замещаете эти объекты противника своими, как бы выдавливая его в открытое море. Если этого не делать, то только что разрушенный до основания рынок вскоре отстроится и заживет привычной жизнью. Зато все, что попало в сферу охвата ваших торговых рядов, сразу меняет гражданство и начинает таскать товар в закрома новой родины. И таким образом действуйте до полного искоренения красных (белых, синих, желтых — нужное подчеркнуть) с лица своего Нового Света.

Ньютон и яблоко едины

Меня иногда мучает вопрос: что было бы, если бы Ньютон присел отдохнуть не под яблоней, а под бахчей, и ему на умную голову свалилось бы не наливное яблочко, а астраханский арбуз? Или прилег от усталости под окнами секции культуристов, а они возьми и выброси в окно гирю. Нет, я это не к тому, что у нас тогда не было бы закона всемирного тяготения, и вряд ли именно яблоко виновато в том, что люди не летают. По крайней мере те, у кого денег на билет нет. Это я по поводу бесполезных вопросов. Игра, безусловно, выполнена на должном уровне. Вступительный ролик — загляденье, звук — заслушаешься. Даже музыка не надоедает, особенно если ее заранее выключить. Фигурки действующих лиц и действующих зданий четко прописаны и анимированы. Особенно умиляет надпись «Z-



z-z!», вертящаяся над выключенным производством. Спит человек, понимаешь, а служба идет. Ну и пусть себе идет. Шла бы она, эта служба.

Все крутится, вертится и идет своим чередом. Олени шастают по лесам, их безжалостно истребляют охотники-браконьеры, овцы пасутся, пшеница колосится, все как у людей. Но мне хотелось бы задать господам разработчикам один вопрос: куда они подевали историческую правду? Где соперничающие государства? Или они так решили вопрос национальной розни: если флаги ничьи, то и проблем не будет? А мне, например, куда интереснее было бы топить не несчастную шхуну с жалким синим флажком на мачте, а испанский галеон, битком набитый золотом. Где индейцы с их сокровищами? Почему с редкими местными жителями можно торговать, можно уничтожить их поселения, но нельзя ставить свои здания на их территории? И, наконец, почему разработчики решили, что весь Новый Свет располагался на нескольких островах? Но нет мне ответа. Да и не очень-то он нужен. Игра есть, и игра неплохая. И оттого, что на карте нет материковых земель, люди летать не начнут.

Quake II: Ground Zero

Чужие просят огня?..

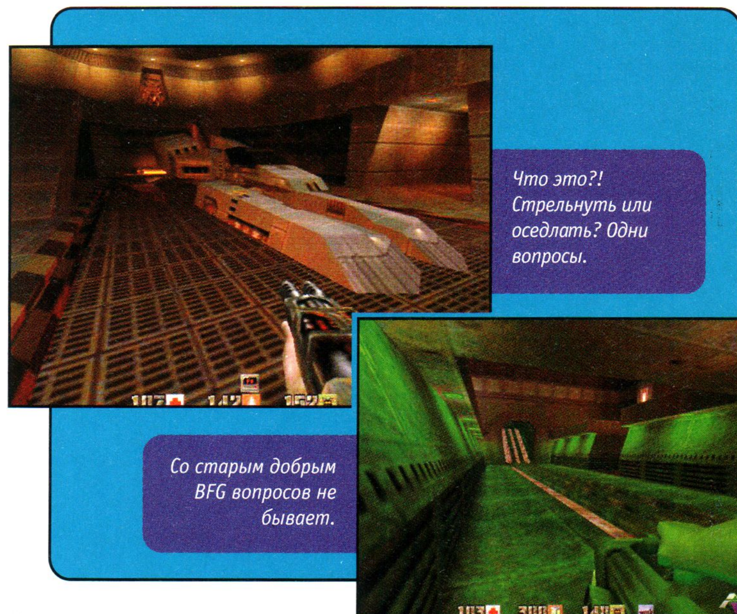
Денис Шведов

Взвоооод... ПОДЪЁМ!!! Становись! Ррравняяааайсь.... СМИРНА! Сержант, доложить наличие личного состава! Все на месте? Прекрасно! Господа десантники, цвет Космофлота, последняя надежда Земли... Рядовой! Отставить жвачку, когда с вами говорит второй лейтенант!.. Так вот, ребята, обстановка изменилась. Даю новую вводную...

Все вы прекрасно знаете, где мы с вами находимся... Отставить ухмылочки! Я имею в виду галактические координаты нашего места, а не то, о чём подумали вы, солдат!.. Итак, мы на орбите родной планеты этих проклятых Stroggos, этих исчадий ада, безжалостных врагов демократии, свободы мысли, всего свободного мира и лично нас с вами в частности! Много лет назад мы вышибли их с Марса и Земли, мы железной метлой Космофлота прогнали их через межзвёздную пустоту к самому их логову, мы уничтожили их корабли и системы орбитального противодействия! Мы готовимся к высадке!

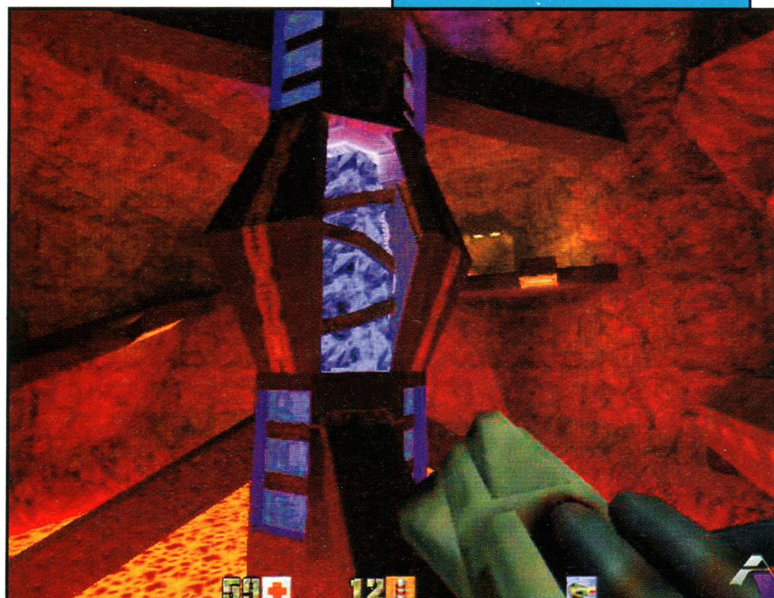
Паспорт

Жанр:	action/arcade
Разработчик:	Rogue Entertainment
Издатель:	ID Software Inc.
URL	http://www.idsoftware.com
Системные требования:	
ОС:	Win95/98/NT
Процессор:	P 90/166 МГц
RAM:	16/32 Мбайт
CD-ROM:	4x
3DFx	



Что это?! Стрельнуть или оседлать? Одни вопросы.

Со старым добрым BFG вопросов не бывает.



А может туда ракету кинуть?

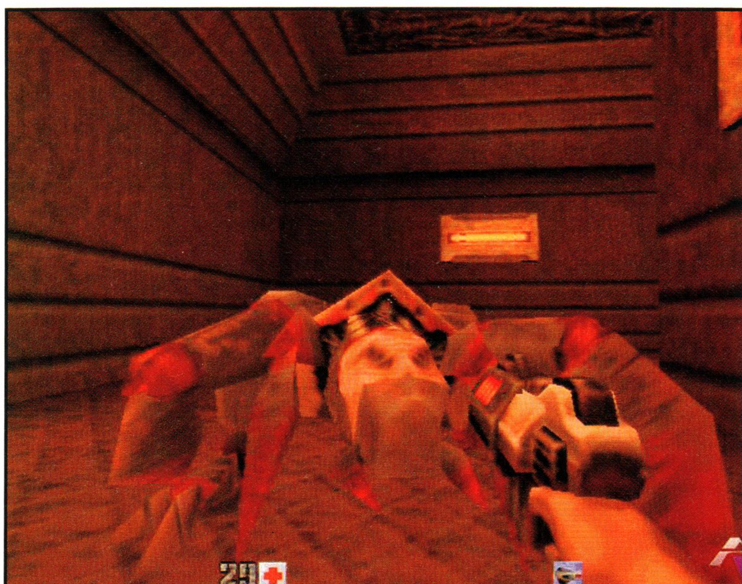
Но подлый враг не дремлет: солдаты и даже загнанные под свою вонючую атмосферу Stroggos не перестают вынашивать коварные замыслы!.. Рядовой! Прекратите ржать, как марсианская пиявка на токовище! Я пока не сказал ничего весёлого! И прекрасно знаю, между прочим, что именно эти ребята могут вынашивать, но это для нас сейчас не главное. А главное — то, что эти уб... убийцы детей сумели каким-то образом собрать там, внизу, гравитационный колодец и запустили его.

Что это значит для нас, ребята? Прежде всего, операция по высадке откладывается. Мощность колодца нарастает, и транспортные корабли и истребители прикрытия уже не могут войти в атмосферу. Пройдёт немного времени, и к поверхности планеты не сможет спуститься даже десантная шлюпка.

Так вот, маринеры-размаринеры, на нас опять вся надежда... Задача ясна, орлы? Добраться до поверхности, найти гравитационный колодец, отключить его и уничтожить. Вопросы есть?

Ах, кто пойдёт на задание, спрашиваете вы? А что, ещё непонятно? Ну-ка, весельчак... Выйти из строя! Смиррр-НА! Солдат! Тебе оказана высокая честь: обеспечить высадку наших основных сил; дать землянам, твоим товарищам, возможность нанести решающий удар по последнему гадюшнику этих мерзких тварей! Ты рад? Вижу, что счастье тебя так и распирает! Прекрасно, солдат! Вперёд! Земля смотрит на тебя!..

...Всё это вам пришлось бы выслушать, если бы вы в действительности оказались в шкуре неунывающего космодесантника из нового mission pack'a Ground Zero от Rogue к не сильно новой, но по-прежнему всенародно обожаемой игрушке Quake II. (Строго говоря, персонаж, за которого вы играете, называется более ласкающим американское ухо словом mariner, то есть морской пехотинец, как повелось ещё со времён незабвенного Doom'a, но какая, простите, морская пехота в космосе? Пусть он



Какой симпатяга... А может я зря на него с бластером?

хоть в этом обзоре побудет десантником, ладно?)

Вообще-то, выпуск дополнительного набора миссий в условиях сегодняшнего рынка 3D-shooter'ов — поступок, потребовавший от разработчиков, безусловно, большой смелости. В то время, как в битву за кошельки любителей трёхмерных стрельбищ включились такие мощные и совершенно новые проекты, как Half-Life и SiN, появление нового mission pack'а вполне может остаться незамеченным. В худшем случае он способен даже повредить репутации самой игры-прародительницы, что, помимо всего прочего, вряд ли поспособствует росту интереса пользователей к разрабатываемому Quake III.

По поводу того, хорош Ground Zero или плох, уже сейчас в игровых обзорах встречаются самые противоположные мнения. Надеюсь, что, дочитав до конца эту статью, вы сумеете составить своё.

Новое — недобитое старое

Прежде всего, разумеется, надо сказать, что ничего революционно нового Quake II: Ground Zero в себе не несёт. Есть свежие карты, свежие текстуры, свежее оружие, свежие монстры — в общем, всё то, казалось бы, что вполне возможно отыскать в Internet на любом сайте фанатов Quake II. Однако, проходя уровень за уровнем этот, казалось бы, рядовой mission pack, начинаешь постепенно приходить к выводу: какая-то особенная атмосфера в нём всё же присутствует. Другой вопрос — делает ли эта неуловимая «атмосфера» из mission pack'а игру...

Ground Zero — не первый add-on к Quake II, разработанный Rogue Entertainment, до этого был Reckoning. Вот как раз этот ранний набор миссий и прошёл практически незамеченным широкой играющей публикой. В нём не оказалось вообще ничего впечатляющего, и он тихо канул в вечность. А авторы прочувствовали, что для выпуска коммерчески успешного дополнения надо приложить усилия, сравнимые по затратам с усилиями на подготовку самостоятельной игры. Не зря ведь даже самые завзятые фанаты оригинального Quake II признают, что с некоторого времени он влачит довольно-таки жалкое существование в тени своего блистательного add-on'а от Ritual — Scourge of Armageddon. И, похоже, Rogue Entertainment начала понемногу извлекать уроки из своего первого провала.





К чести разработчиков следует сказать, что они избежали главной опасности конструирования уровней для Quake II — линейности. На пути постоянно встречаются развилки, и продвижение от одного waypoint'а к другому может происходить несколькими различными способами. К несчастью, дизайнеры карт чересчур, видимо, увлеклись этой идеей. В результате большинство уровней совершенно без надобности растянуто и усложнено. В режиме одиночного прохождения это создаёт дополнительное ненужное напряжение нервов, когда бежишь, ожидая, что вот-вот на тебя ВЫСКОЧАТ, а никто выскакивать и не собирается. А в режиме multiplayer схватки лишаются динамизма, превращаясь в комбинацию долгой непроизводительной беготни и скоротечных обменов выстрелами из мощного оружия, которое никто не мешает вволю насобирать... Без малейшей потери интереса к игре, даже наоборот, к его пользе, их можно было бы сделать компактнее.

> **К слову сказать,**
> большинство уровней совершенно без надобности растянуто и усложнено. В режиме одиночного прохождения это создаёт дополнительное ненужное напряжение нервов, когда бежишь, ожидая, что вот-вот на тебя ВЫСКОЧАТ, а никто выскакивать и не собирается.

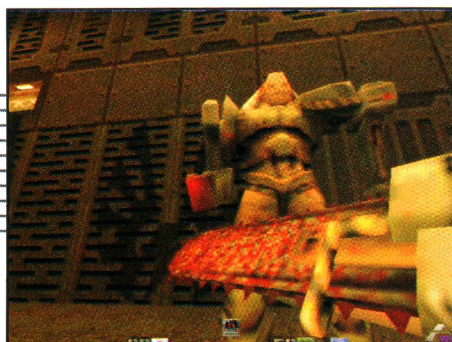
Ещё одна очень интересная деталь: разработчики Rogue добились замечательного эффекта, смоделировав подъём воды и затопление местности. К сожалению, самый впечатляющий пример этого новшества в игре надёжно спрятан. Вам придётся пробраться на секретный уровень, чтобы увидеть половодье во всей красе.

Практически ничего не было сделано для изменения привычного внешнего вида окружающего игрока интерьера, который по-прежнему наполнен всё той же набившей оскомину угрюмо-мрачной смесью готики и техно. Интересно, как много труда потребовало бы смещение цветовой палитры в сторону чуть большей яркости красок и более решительное обновление текстур? Если целью разработчиков в оформлении было сохранить дух оригинала, то в этом они более чем преуспели, сохранив заодно и все недостатки этого духа.

Сингл-прибамбасы

Несколько новых игровых элементов, введённых Rogue Entertainment, могут являться оправданием появления на рынке Ground Zero, но в основном появление их не слишком обоснованно и не повышает заметно привлекательность игры. Почти все новшества в области оружия либо не обладают достаточной мощностью, либо совершенно излишни. Приятным исключением оказались контактные мины (Proximity Mines), замечательное средство активной обороны, помогающее убедительно прикрыть свой отход. (Они не слишком заметны на местности, а активируются автоматически, стоит кому-нибудь подойти к ним на определённое расстояние.) Но вот в остальном... Скажем, ETF Rifle (explosive-tipped flechette rifle, что бы это ни значило) — это всего лишь Hyper Blaster со звуком, напоминающим Nailgun; хоть это оружие и пробивает броню лучше, чем ста-

рый добрый Nailgun, но ничем особенным не выделяется, а уж против монстров и вовсе слабовато. Для того чтобы полноценно использовать ударную мощь другой новинки, Plasma Beam, никогда не бывает в достатке зарядов. Боеприпасов, впрочем, не хватает постоянно, но к этой теме мы ещё вернёмся. Один из типов применяющихся в игре мин, Tesla Mines, оказывается не сильно приспособленным для нанесения противнику заметного ущерба; видимо, на разработчиков повлияло обсуждение в прессе вопроса о запрете противопехотных мин как класса. Chainsaw (бензопила) просто служит ещё одним пояснением к тому, почему же в Quake II нет полноценного оружия ближнего боя. (Коротко это можно



сформулировать так: хотите биться врукопашную — играйте в Die by The Sword!) Все монстры имеют большую зону поражения, и если у вас закончились заряды, значит... Значит, что-то вы сделали неправильно, потому что прожить без них вам удастся недолго.

А остаться в Ground Zero без боеприпасов — вполне реальная опасность. Построение уровней явно несёт на себе отпечаток следующей философии: не бывает неприступных крепостей, бывает мало солдат. Игра просто-таки наводнена грязными трюками, сталкиваясь с которыми, вам приходится платить жизнью, причём каждый раз снова. Ground Zero в одиночном режиме практически нельзя пройти, не сохраняясь!

Они как прыгнут...

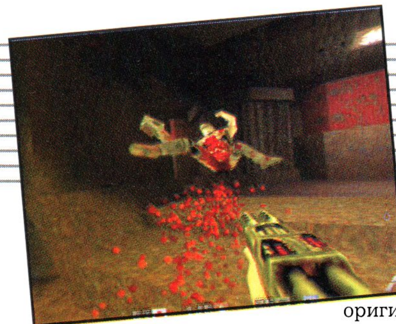
Если помните, в замечательной книжке про Винни-Пуха и всех-всех-всех был эпизод, когда Тигра неожиданно стащил с обеденного стола скатерть и, рыча, стал кататься вместе с ней по комнате. Когда у него попытались выяснить, ЗАЧЕМ он это сделал, он заявил, что скатерть на него СМОТРЕЛА, и не просто так, а собираясь НАПАСТЬ. Причём она, по утверждению Тигры, только и поджидала того момента, когда он сам НЕ СМОТРИТ. Так вот, настоящую проблему в Quake II: Ground Zero создают огромные толпы монстров, рыскающих повсюду и норовящих напасть на вас со спины, и именно тогда, когда вы НЕ СМОТРИТЕ. Бывает, что на вас, словно на Индиану Джонса в какой-нибудь очередной зловещей и таинственной гробнице, обрушиваются увесистые камни. Автономные турельные пушки с очень серьёзной защитой (для того чтобы уничтожить такую, требуется три прямых попадания из Rocket Launcher'а) изрыгают на вас смерть со стен, потолков и вообще из тех мест, где вы меньше всего ожидаете их увидеть (чаще всего с позиций выше поля вашего зрения). Мало того, что на начальных уровнях игры они стремятся поджарить



вас лазерными лучами, ближе к концу вы с нехорошим изумлением заметите, что они выпускают по вам ракеты! Есть также несколько ловушек, попадание в которые приводит к немедленной смерти, причём ДО ТОГО, как вы попадете в такую ловушку, нет и намёка на её присутствие на местности. Приходится-таки обнаруживать западню ценой своей гибели, чтобы потом, перезагрузившись, мучиться в поисках обходного пути.

В принципе-то, ничего ужасного в этом нет: 3D-shooter'ы приучили нас сохраняться достаточно часто, и лишний раз нажать на кнопочку F2 труда, наверное, не составит. Но, во-первых, неприятен сам факт принципиальной необнаружимости смертоносной западни. А во-вторых, есть что-то нечестное в перезагрузке игры; что-то, совсем уж идущее вразрез с реальностью, несмотря на то, что мы всё равно играем. Просто, выбирая в меню функции Save или Load, очень часто ловишь себя на такой мысли: эх, а хорошо бы и в настоящей жизни (по эту сторону монитора) реализовать эти кнопки! Выпустил бы кто-нибудь патчик к реальности, что ли...

Несмотря на хроническую нехватку боеприпасов, всевозможных аптечек в режиме одиночной игры в Quake II: Ground Zero хватает. Так что имеет смысл целиться поточнее, даже если при этом придётся жертвовать здоровьем. Становится актуальным как никогда и такое специфическое действие, как контрольный дострел. Это раньше можно было проскочить «в нахалку» сквозь проходную комнату, расталкивая чуть ли не плечами ошалевших от такой наглости монстров, чтобы потом, скрывшись в подъёмнике, спокойно отдышаться и больше уже не вспоминать о том, что осталось позади. Недобитые враги наконец-то способны теперь следовать за вами по всему уровню -



возможность, которая анонсировалась и в оригинальном Quake II, но так и не была там доведена «до ума». Монстры отныне пойдут за вами всюду, словно дрессированные собачки; они будут прыгать вам вслед с возвышений, открывать закрывшиеся за вами двери и даже использовать по назначению лифты! Больше того, сама техника ведения огня компьютерными врагами сделала ещё один шаг вперёд. Они теперь способны за-

А я надеялся... Новая Квака, новый пистолет. Фигушки...



поминать ваше последнее (перед уходом в укрытие) местоположение. Так что не обольщайтесь надеждой на то, что можно будет, заглянув снова в дверь, из которой вы только что вышли, увидеть оставшихся в живых монстров на прежних местах. Будьте, напротив, готовы к тому, что они после первого вашего появления в комнате уже знают, откуда ждать вас в следующий раз. Стрелять они будут, стоит вам высунуться, именно в то место, то есть с упреждением. Так что, показавшись вторично из-за угла, вы можете тут же очутиться в точке пересечения нескольких пулевых трасс и энергетических лучей. Волей-неволей приходится обновлять тактику и придумывать новые трюки... Попробуйте, например, обойти помещение с другой стороны (благо, альтернативных путей на каждой карте достаточно) и удивить поумневших монстров выстрелами с другой позиции.

Кстати, становится актуальным как никогда такое специфическое действие, как контрольный дострел.

Что же до самих монстров, то здесь Rogue Entertainment выдержал, кажется, стиль и сделал нововведённые экземпляры (свеженькие, только что из ванн с биораствором!) достаточно сбалансированными по мощи/интеллекту/живучести. Например, один из новых и достаточно могучих врагов, Stalker, замечателен тем, что может уклоняться от вашего огня, неожиданно вспрыгивая на потолок. Мало того, что он выдерживает два прямых попадания из Rocket Launcher'а, он ещё и обстреливает вас издалека из лазера и даже в ближнем бою, в отличие от вашей пресловутой бензопилы, смертельно эффективен. К счастью, этих крошек в игре немного, и встречаются они, как правило, отдельно от остальных.

Другая занятная новинка одиночной игры — Medic Commander, который оживляет поверженных монстров и способен атаковать сам с помощью Hyper Blaster'а. Враждебные медики уже знакомы бывалым квакерам, и всем известно, что эффективность их целительства никогда не была пугающе высокой. Так вот, в отличие от своего младшего собрата из оригинальной игры, Medic Commander из Quake II: Ground Zero возвращает к жизни всех подряд монстров, находящихся в зоне его действия и не уничтоженных безвозвратно (не разорванных не куски ракетами, скажем). Весьма неприятный медик, надо признать. Старайтесь по возможности ликвидировать их в первую очередь...

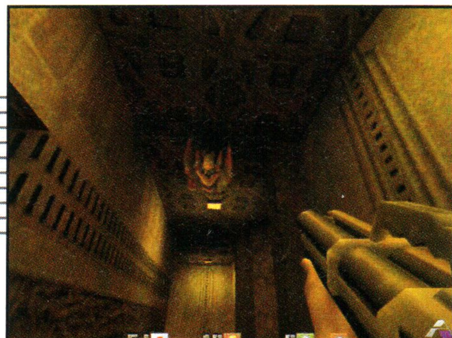
Группен-прибамбасы

В режиме multiplayer существует несколько новых впечатляющих дополнений. И в первую очередь любителей поглядеть на виртуального ближнего своего через прорезь прицела порадует ужасающая Anti-Matter Bomb с огромным радиусом поражения. Гораздо менее впечатляют различные Spheres, материализующиеся и плавающие над вашей головой, когда вы их подбираете. (Очень похоже на действие заклинания Shield в Diablo.) Приятное впечатление у вас оставит Hunter Sphere. Пока вы живы и бегаете по бесконечным переходам Ground Zero на страх врагам, она никак себя не проявляет. Однако стоит вам пасть от чьей-нибудь коварной руки, и в сторону несчастного последним «прости» выстреливается этой сферой полновесная ракета. Очень душевная и романтичная модификация кровной мести, надо сказать. Хочется верить, она доставит вам более чем эстетическое удовольствие.

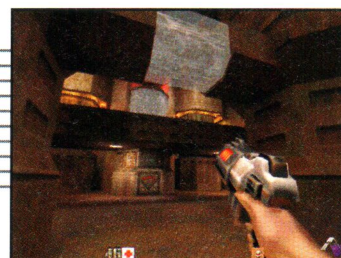
Другая особенность multiplayer, Doppelganger, действует так же, как Holo-Duke в знаменитейшем Duke Nuckem'е: изготавливает вашего голографического двойника. Однако, поскольку Doppelganger остаётся неподвижным, ему не под силу обмануть мало-мальски смышлёных соперников по сетевой игре. В самом деле, каким идиотом надо быть, чтобы смирно стоять на месте, когда идёт deathmatch?!

Если говорить о качестве карт Ground Zero по отношению к multiplayer, то большинство из них не слишком изощрёны в деталях, отличаясь ровным, незатейливым дизайном. Но вот Razor's Edge, который кажется навеянным Cloud City из незабвенного Jedi Knight, очень и очень хорош. Если вы серьёзный поклонник Quake II deathmath'а и собираете коллекцию выдающихся уровней, то Razor's Edge — та самая жемчужина, которой в ней до сих пор не хватало.

Музыкальное сопровождение никогда не было главным козырем Quake II, и Ground Zero тоже немногого достиг в этой области. То, что вы услышите, будет в основном представлять собой безжалостно вязнущие в ушах металлические (и те, что показались металлическими их творцам) музыкальные фразы. Даже новое вступление к игре вяло, уныло и безжизненно. Однако, опять-таки традиционно, звуковые эффекты снова радуют взыскательное ухо бывалого квакера. Подъёмники лязгают, пули звякают, взрывы великолепно грохочут...







Итак, нельзя сказать, что талант разработчиков из Rogue Entertainment во всей красе проявил себя в Ground Zero. Фанаты Quake II, решившие пройти этот набор миссий, найдут несколько приятных моментов в ничем, в общем-то, существенно не выделяющейся игре. Даже то, что при установке Ground Zero версия вашего Quake II будет повышена до 3.19, не является, наверное, аргументом в пользу детища Rogue. Но, если рассматривать этот add-on в сравнении с предыдущим, можно отметить несомненный прогресс компании на выбранном пути и пожелать ей в дальнейшем создать-таки mission pack, заполучить который на свой жёсткий диск будет считать делом чести любой квакер.

Half-Life

ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА

Данила Матвеев

Паспорт

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Valve
Издатель:	Sierra
URL	www.sierrastudios.com/
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	P 166/PII 266 МГц
RAM:	32/64 Мбайт
Multiplayer:	LAN, Modem, Internet

Про Half-Life ходило огромное количество слухов. Они были настолько соблазнительны, что некоторые ночами не спали и днем не ели, и утром не ели, и вечером не ели... Они ждали игру.

Дождались. Как это обычно бывает, совершенно неожиданно на свет Божий вылезло нечто под названием Half-Life: Day One. При ближайшем рассмотрении выяснилось, что это OEM-версия игры и что она неполная, и что... Но ведь все равно интересно! Срочно курьера в магазин, и вот в комплекте с совершенно вроде бы ненужной видеоплатой вожделенный диск.

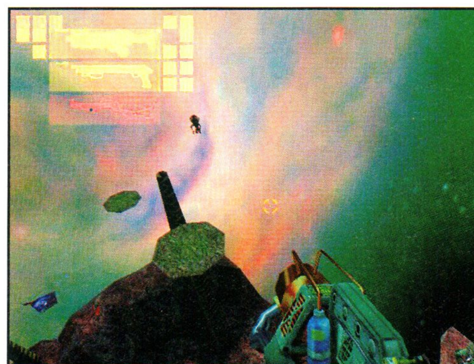
Еще совсем недавно сюжет в трехмерных шутерах был представлен, в лучшем случае, несколькими абзацами текста, которые выскакивали на экран в промежутках между уровнями и объясняли игроку, почему он замочил именно этих зеленых монстров и что замышляют в следующем уровне какие-нибудь красные. Разработчики себя не слишком утруждали придумыванием сюжета, но, справедливости ради, стоит отметить, что и игроки им особенно не интересовались. А чего тут интересоваться? Взял в ручонку рокет лончер и колбась все что движется или, по определению, двигаться должно. Ситуация постепенно начала меняться с появлением второго Quake. Там сюжет тоже был не ахти какой интересный, но за счет популярности игры стал известен многим. Строггос, десант и т. д. (и, по большому счету — все). Разработчики почувствовали, откуда дует ветер, и в следующем крупном проекте — Unreal — пожелания общественности учли.

Но в Unreal сюжетная линия хорошо заметна только на первых порах, а точнее — на первом уровне, это там, где надо из тюряги выбраться. Затем о сюжете как-то забываешь: появляются дела поважнее — надо просто выжить.

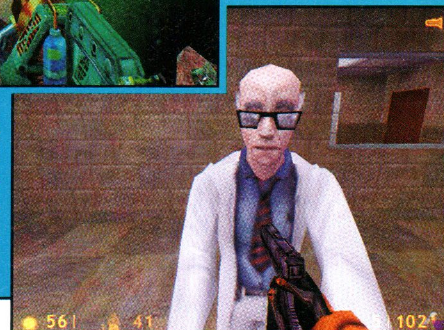
Разработчики Half-Life подошли к этому вопросу иначе. В игре вы — доктор Фримен, сотрудник секретной государственной лаборатории, которая занимается чем-то непонятным, но, вероятно, очень интересным.

Ваш рабочий день начинается с длительного путешествия по помещениям этого учреждения в монорельсовом вагоне. Пока он движется к конечному пункту, игрок успевает познакомиться с подробностями архитектуры данного учреждения. Повсюду снуют роботы на ножках, охрана охраняет, ездят грузовые вагоны. Все работают, и вам, как вы наивно думаете, предстоит то же. Можно еще долго распространяться на тему заставочной части игры, но не хочется портить вам удовольствие. Скажу вкратце: эксперимент, в котором вы приняли участие, провалился, реактор взорвался, лаборатория практически уничтожена, на ее территорию проникли организмы из параллельных миров. Ваша задача достаточно банальна: выжить. Это, как везде.

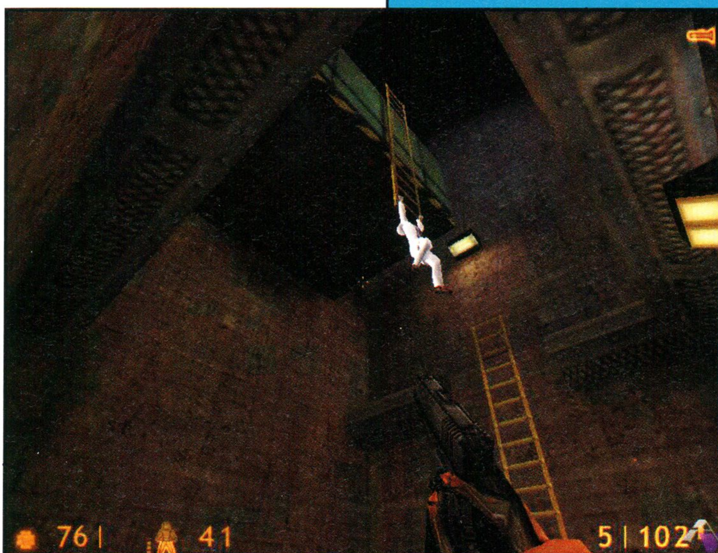
Однако с началом активных боевых действий развитие сюжета не заканчивается — наоборот, события развиваются с угрожающей быстротой. Присутствует даже элемент нелинейности: например, вас может придавить шкаф, а загрузившись еще раз, вы без последствий проползете мимо. Это, конечно, если вам лень шкаф просто обойти.



Никто не верил в подобный исход. Никто не думал о том, чем все это закончится. Если на Земле воцаряется ад, значит сотворил его человек.



Человеки в белых халатах. Я сам один из них. Вот только у меня есть пистолет и желание выжить.

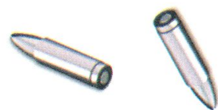


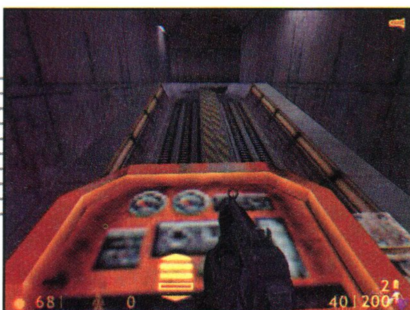
Этому парню не спастись. Я ничем не могу ему помочь — НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО.

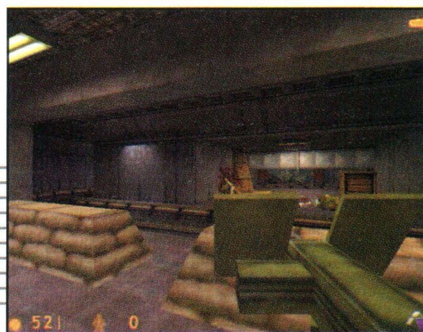
NPC

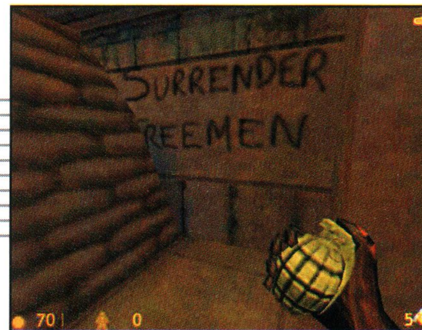
Half-Life — это первая игра жанра 3D-action, в которой действительно представлены нормальные NPC. Одни играют исключительно декоративную роль, своими действиями и речами отражая развитие сюжета, а другие способны организовать нечто вроде команды, сплотившись вокруг Фримена и помогая ему в борьбе с монстрами. Но, к сожалению, NPC слегка туповаты: к примеру, если закрыть перед носом верного соратника дверь, то дальше он не пойдет; ни нагибаться, ни подпрыгивать NPC не может. А иногда ваш спутник встает, как вкопанный, посреди комнаты и со словами: «я тут постою, поохраняю» отказывается идти дальше. Хотя, вероятно, это сделано для поддержания баланса сил: нетрудно догадаться, что если бы за вами по коридорам металась толпа умных и хорошо вооруженных солдат, то игра потеряла бы всякий смысл.

Впрочем, не стоит надеяться, что за каждым углом будет вас ожидать помощник на добровольных началах. За каждого NPC придется сражаться,и если вы хоть немного задержитесь, то вашего потенциального компаньона буквально сожрут с потрохами. Но вообще — забавно, ходят эти граждане вокруг вас, чирикают что-то, на своем, на английском, и все поголовно похожи на изголодавшихся хомячков.









Местность

Никогда не думал, что высокая детализация местности может доставлять столько волнений. Теоретически все прекрасно: микроволновую печь можно включить, шкафы открыть, кофе разлить. Но когда непрерывно опасаешься, что либо шкаф на голову упадет, либо на электрический провод наступишь, нервные клетки расходуются очень быстро.

Оформление соответствует стилю «обыденный кошмар». Все предельно натурально: свет естественный, цвета реалистичные, обстановка— как в дурном сне. По мере развития событий блокируются одни проходы, появляются другие, так что можно три раза попасть в одну и ту же комнату и всегда с новой стороны. Занятно, но с непривычки довольно легко заблудиться.

Уровни... хотя, постойте! Нет теперь никаких уровней! В процессе игры Half-Life просто догружает необходимое количество данных с диска. Нельзя не признать, что этот способ намного менее утомителен, чем минутные загрузки уровней в Unreal - не рвется игровой процесс.

Кого убивать

Главное достоинство монстров из «полужизни» (или, что правильнее, «полураспада») — это их тщательная стилизованность. Враги смотрятся уместно, ловишь себя на мысли, что в параллельных мирах такие вот товарищи и обитают.

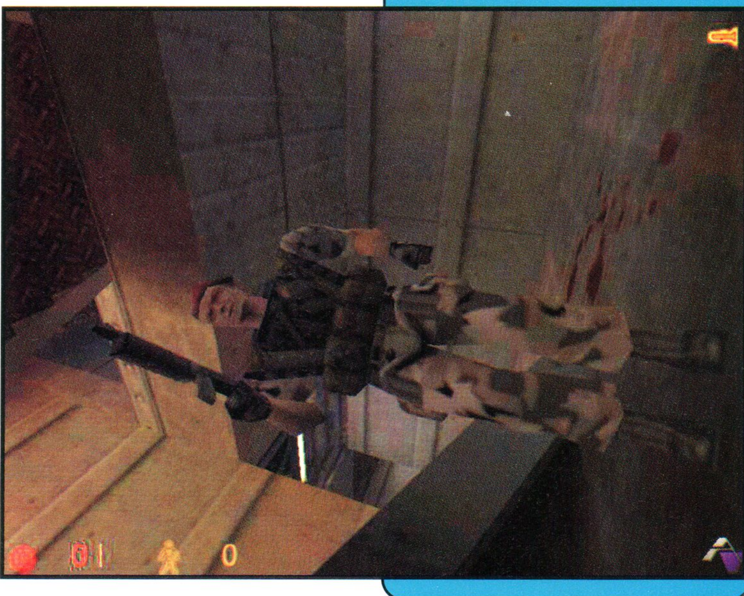
Первый противник, с которым придется сражаться Фримену, — это маленькая неприятность на четырех ножках, которая прыгает на головы людей и получает контроль над их телами. Убить ее достаточно просто- обычно хватает двух-трех ударов монтировкой, но уж больно эта пакость быстрая и прыгучая! Эти безголовые «зайчики», надо сказать, двигаются согласно всем канонам фильмов ужасов. Только вы высовываетесь из-за укрытия или, скажем, поднимаетесь по лесенке, хлоп, и эта тварюга летит вам прямо в лицо с энтузиазмом пушечного снаряда. Если играете , как все нормальные геймеры, по ночам, к утру шея от непрерывных отдергиваний от монитора болит, как при радикулите.

Затем начнут попадаться мутировавшие сотрудники лаборатории, у которых отрасли здоровенные когти, но в силу медлительности этих уродцев справиться с ними просто. Ежели же вы сами этому подвержены, тогда берегитесь. Пара ударов этими растопырками гарантированно отправляют вас к предыдущему сейву.

Звуковые собаки. Поодиночке они не опасны, но, собравшись стаей, вышеупомянутые животные (очень похожи на свиней с осиным гнездом на голове) способны испускать мощные ультразвуковые сигналы, крайне вредные для здоровья. В конечной версии игры врагов будет значительно больше. А вот выводы насчет интеллекта оппонентов можно сделать уже сейчас.

У каждого монстра свои приемы и методы ведения борьбы, что, в принципе, естественно. Однако... хоть убей, не видел я, чтобы монстры пытались заманить игрока (меня) в засаду! Может, конечно, просто не повезло, но факт, как говорится, имеется. По интеллектуальному развитию обитатели «полужизни» стоят где-то между Кваковцами и воинами из Unreal, причем гораздо ближе к последним. Но со Skaarj'ем сражаться значительно труднее, чем с любым монстром из Half-Life. Правда, Skaarj'и, спасибо им, и не бегают стаями.

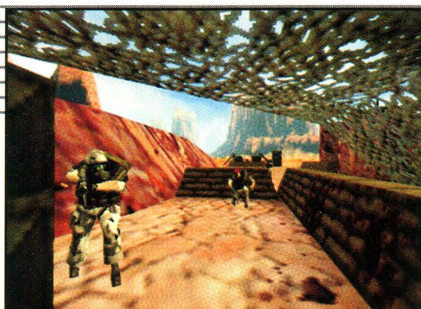
Как-то все-таки унизительно быть мертвым. Лежишь обычно мертвый, и никто на тебя внимания не обращает.

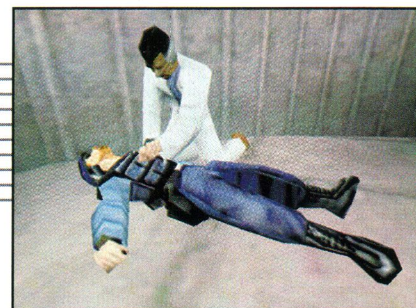












Грубо говоря, Half-Life не менее сложен, чем Unreal, но не за счет потрясающего AI, а благодаря большей плотности монстров на квадратный метр площади. Доступно?

Чем убивать

Какое-то время придется пробегать вообще без оружия. Затем Фримен найдет ломик, с помощью которого вы и будете отбиваться от наседающих оппонентов. Железка как железка, ничего особенного. Ей можно разбивать стекла, микроволновые печи...

Затем обретаем пистолет, дробовик и автомат. Оружие достаточно невыразительное, зато на предметах остаются пулевые отверстия. Причем, в отличие от SiN, следы не исчезают через некоторое время, а остаются навеки, как памятник вашему мужеству.

Создатели Half-Life использовали идею, предложенную разработчиками Unreal, о введении в игру активного прицела. Теперь, даже если монстр спрятался за какой-нибудь подробностью местности, его легко вычислить по форме прицела. Разумеется, к ломику это не относится.

Vive, id Software!

Движок Half-Life лицензирован Valve у id Software. Помните Q2? Вот-вот, это он и есть. Но, как обычно, в сильно улучшенном варианте.

Вообще складывается такое впечатление, что id намеренно выпускает свои продукты, не дорабатывая движка. Иначе как можно объяснить тот факт, что все игры, основой для которых послужили алгоритмы id Software, намного красивее своих id'шных аналогов? Достаточно вспомнить Q1 и Hexen.

Поддерживаются Voodoo и Voodoo 2. Играть можно и при софтварном рендеринге, но, во-первых, это смотрится просто ужасно, а во-вторых, отчаянно тормозит. На P200 с 64 Мбайт RAM — 18 кадров в секунду. А с первой Voodoo играть можно, хотя, конечно, Half-Life работает не столь быстро, как Quake 2. Что вполне объяснимо: скорость вывода графики пропорциональна сложности этой самой графики. А детализация Half-Life несравнима с кваковской.

Очень симпатичные текстуры персонажей. Интерьер изобилует мелкими деталями, все, что должно двигаться, двигается. Динамическое цветное освещение, реалистичные движения монстров, продуманная физика... Одним словом, приятно!

Но вместе с тем графика не производит такого сокрушительного впечатления, как в Unreal. Она реалистичнее кваковской и не более того.

А вот звук хорош. Он изменяется в реальном времени в зависимости от геометрии помещений. К примеру, если расстрелять все бочки в большой комнате, то там появится эхо.



Вообще складывается такое впечатление, что id намеренно выпускает свои продукты, не дорабатывая движка. Иначе как можно объяснить тот факт, что все игры, основой для которых послужили алгоритмы id Software, намного красивее своих id'шных аналогов? Достаточно вспомнить Q1 и Hexen.

Зачем пытаться убить Quake 2?

Half-Life разрабатывался, и это неоднократно звучало в кулуарах, как Q2-киллер. Но с уверенностью можно констатировать, что до этого события еще далеко. Игра от Valve займет свою почетную нишу на рынке, но вряд ли сможет вытеснить с винчестеров игроков остальные 3D-шутеры. Долго, слишком долго делали игру, к моменту выхода Half-Life в свет ее графика уже начала устаревать, а вскоре устареет совсем. Вероятно, новое детище Valve станет первой игрой жанра 3D-action с динамическим сюжетом, и нет сомнений в том, что таких игр будет еще очень много.

Но все будут помнить, что Half-Life была первой...

Итак... Вы сидите в небольшой уютной зале. В тяжелых складках бархатных портьер притаился полумрак. За высокими стрельчатыми окнами жутко завывает ветер, а у вас в комнате ярко пылают дрова в камине, и приятное тепло мягко окутывает ваши расслабленные члены. Рядом со столом, у которого вы сидите, стоит замысловатый канделябр. В нем зажжены все сорок две свечи, и круг матового, желтовато-белого света окрашивает зеленое сукно в изумрудную прогалину. На ней в приятном глазу беспорядке разбросаны разноцветные листки картона. Конечно, это карты. И почти сразу откуда-то из

Паспорт

Жанр:	карточная игра
Разработчик:	Sierra on Line
Издатель:	Sierra on Line
URL	http://www.sierra .com
Системные требования:	
ОС:	Win 3.x /95/98
Процессор:	486/66 МГц
RAM:	8 Мбайт
CD-ROM:	4x



Не умеете играть в карты? Здесь вас обучат, при условии наличия у вас здорового любопытства и некоторой догадливости.

Все предельно наглядно. Если вы ошибетесь, вас поправят. Если выиграете — похвалят.

HOYLE CLASSIC CARD GAME

Милости просим за ломберный столик!

Алексей Вендин

подсознания (а может, из курса литературы средней школы?) всплывает: «Тройка... семерка... туз...» Ну да ладно, об этом позже.

Если вы себе все вышеперечисленное рельефно представили, значит, у вас богатое воображение, и вам просто по определению полагается найти чей-нибудь заброшенный замок, отреставрировать его за свои кровные, завести состоятельных друзей и устраивать этакие посиделки раза два-три в неделю, сдабривая ваши встречи хорошим бренди и толстой кубинской сигарой.

Если же у вас плохо не только с воображением, но и со средствами, могу предложить неплохой эквивалент не менее приятного времяпрепровождения: HOYLE CLASSIC CARD GAME.

Сначала немного о графике. В этой карточной заморочке, прямо скажем, есть на что посмотреть. Всего в наличии имеется двенадцать игроков, не считая вас, любимого, и каждый ваш оппонент обладает одному ему присущими чертами, а потому легко узнаваем и даже отчасти симпатичен. Вы ни за что не перепутаете простого обывателя с экстраординарной персоной. Конечно, не все предлагаемые коллеги по картежной игре вам понравятся безоговорочно, но ведь на то и охотник в лесу, чтобы... О чем это я?

Так вот, все эти двенадцать персонажей имеют кроме ярко выраженной внешности еще и ярко выраженную индивидуальность. Ну, скажем, свой стиль поведения. Сюда входят умственные способности, навыки в шулерстве, приятная улыбка, чистый оксфордский выговор, какая-либо причуда-мулечка, а также много чего еще. Следует обратить на данную информацию повышенное внимание, поскольку знать врага — значит, наполовину одержать победу! Следовательно, ваше дело маленькое. Всего-то выбрать стратегию, с помощью которой вы обчистите карманы, кошельки, портмоне, банковские счета, потайные кармашки и все остальные емкости ваших заклятых «друзей».

В заключение касательно графики хочу заметить, что, по существу, особых наворотов в HOYLE CLASSIC CARD GAME нет, да их и не может быть в игре данного жанра, однако некоторые картинки действительно классные.

Теперь о самом процессе. Он до смешного прост: наводи стрелочку на нужную карту и делай мышкой «клик». Ошибиться практически невозможно, потому что в каждом отдельном случае каждый ваш шаг комментируется на экране. Конечно, эта функция предусмотрена для тех геймеров, которые впервые взяли карты в руки, но и опытному картежнику строгое документирование вряд ли помешает. Добавьте ко всему вышесказанному количество представленных «в одном флаконе» игр (а их целых одиннадцать!), и вы в раю игральных карт.

Ну, и напоследок несколько немаловажных деталей относительно HOYLE CLASSIC CARD GAME:

♠ крупные, цветные, четко прорисованные иконки не позволят вам заблудиться в многообразии представленных вариантов игр;

♦ поддержка интерфейса Windows позволяет задействовать панель управления в любой момент по вашему желанию;

♣ вы можете затребовать помощь как во встроенном вспомогательном файле самой игры, так и в прилагаемом к ней руководстве;

♥ программа выделит интересующее пользователя правило, любую деталь, каждый нюанс.

Обещаю, вам это понравится!

И все-таки, что же такое HOYLE CLASSIC CARD GAME? Не мудрствуя лукаво, со всей ответственностью заявляю: простой карточный симулятор. Достаточно поиграть несколько раз с экранными персоналиями, и вас начнет тошнить от их комментариев, несмотря на то, что некоторые из ваших высокоинтеллектуальных оппонентов отличаются неплохим чувством юмора. Но сколько же можно слушать одно и то же?!

НО! Несмотря ни на что, карточные симуляторы всегда считались и будут считаться семейным продуктом, а потому им суждена долгая и счастливая жизнь. И несомненным плюсом является тот факт, что, как раньше, несколько лет назад, так и сейчас «карты» занимают мало места на «винте», а потому иметь их всегда под рукой приятно. Вдруг ненароком захочется перекинуться? Или пульку расписать? Так и флаг вам в руки! На здоровье! Ну, а если вас тяготит казенная обстановка вашего рабочего места в офисе, где вы, собственно, и балуетесь картишками, или заедает быт и хочется расправить крылья... Милости просим за ломберный столик!

Madden NFL 99

Симулятор для настоящих мужчин

Денис Шведов

Представьте себе... нет, ничего особенного: представьте, что вы играете в Quake II. Бежите себе по открытому пространству, видя уже, куда надо добраться, и прикидывая, откуда же могут появиться враги. И тут они появляются... Буквально отовсюду, громко топоча и ожесточенно сопя, они изо всех сил стараются догнать вас. Правда, за исключением тяжелого дыхания, топота и какого-то неясного отдаленного гула, никаких звуков не слышно. По вам почему-то не стреляют... Отмечая про себя этот радостный факт, вы все же чувствуете, что до заветной цели (которая кажется такой близкой!) не добежать. На бегу разворачиваетесь, нащупывая рукоятку верного ракетомета... И вдруг с ужасом обнаруживаете, что ракетомета на месте нет. Вообще ничего из оружия при вас нет, и даже вечный, казалось бы, простенький бластер (последний довод квакера) не болтается успокаивающе где-то за спиной. И остается только с бессильным ужасом наблюдать, как набегающая толпа приближается... яростно хрипя, враги наваливаются на вас... и вот вы уже скрыты под грудой разгоряченных тел в шлемах и наплечниках, стремящихся любой ценой вырвать из ваших рук мяч.

Паспорт

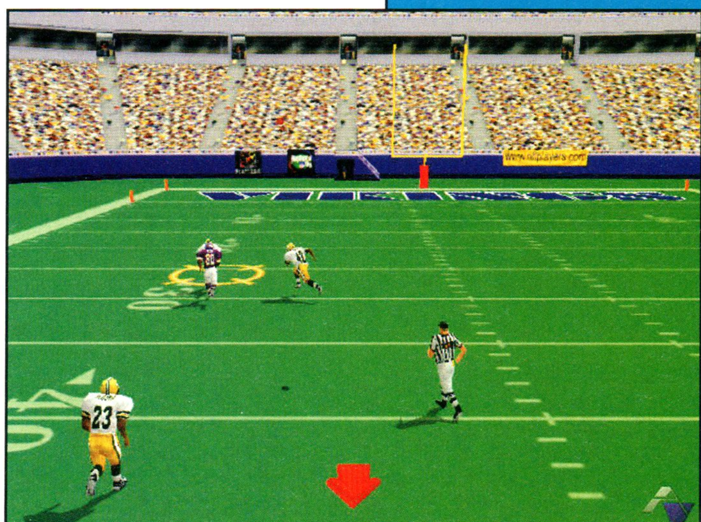
Жанр:	спорт
Разработчик:	EA Sports
Издатель:	EA Sports
URL	http://www.ea.com/
Системные требования:	
ОС:	Win 95/98
Процессор:	P166/233
RAM:	16/64
CD-ROM:	8x



Трибуны замерли. Игроки выстроились вдоль белой линии. Лицо к лицу. Шлем к шлему. Сейчас прозвучит команда и ...



Да, да, описанная только что картина — не кошмарный сон и не галлюцинация, которая может привидеться после восьмичасового непрерывного сетевого «кваканья». Образ милого сердцу Quake II всего лишь возникает в вашей памяти, когда в новейшем спортивном симуляторе Madden NFL 99, посвященном непреходящей (по крайней мере, для Соединенных Штатов) теме американского футбола, вы переключаете обзорную камеру с общего вида на вид со шлема ведомого вами игрока.



Ровный прямоугольник стадиона — настоящий трехмерный мир. Вот только не стреляют.

Т. т. д.

Среди выдающихся качеств симулятора в первую очередь бросается в глаза, конечно же, великолепная трехмерная графика. Кроме того, набор игровых параметров серьезно расширен. Помимо простого перечисления различных футболистов, которых можно нанять в команду, в промежутке между игровыми сезонами вам предлагается возможность обновить состав своих игроков в соответствии со средствами, размеры которых определяются результатами прошлых игр. Таким образом, Madden NFL 99 по предоставляемым игроку возможностям занимает промежуточное положение между такими облегченными, аркадного типа, симуляторами, как NFL Blitz и играми, перенасыщенными игровой статистикой, вроде FPS Football 99.

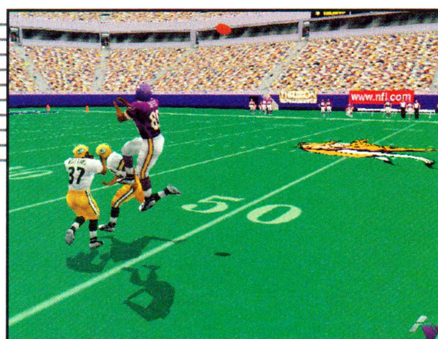
Итак, несколько слов о графике. Команда Madden сделала замечательную игру на движке от Tiburon, с успехом применяющемся в играх для Nintendo 64 и playstation. Результатом явился симулятор, доступный и интересный для новичков и вместе с тем удовлетворяющий высоким требованиям игроков со стажем. Все футболисты и арбитры на поле — полностью трехмерные полигональные модели (так и хочется произнести заветное слово из мира 3D-shooter'ов — «монстры!»). Присутствует также большое количество анимацион-

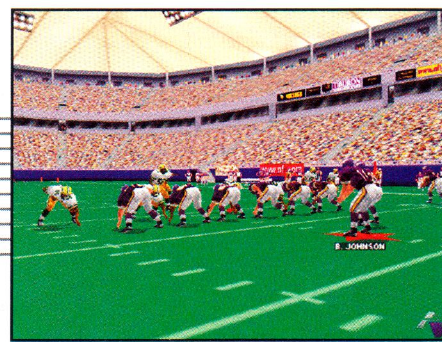
ных вставок. В общем, симулятор выглядит гораздо более реалистично, чем какая-либо другая игра в этом классе, вышедшая за последнее время. Все, мальчики и девочки! Время футболистов на палочках и пружинках прошло. Добро пожаловать в мир настоящей игры!.. И надо признать, введение в этот мир у специалистов из Madden получилось весьма впечатляющим.



Как и полагается в уважающей себя трехмерной игре, уровень детализации легко поддается настройке в широком диапазоне возможностей. Таким образом, получить оптимальное соотношение скорость/качество для картинки, достижимое на вашем конкретном компьютере, не составит труда. В случае, если скорость отображения недостаточна (соответствующий тест срабатывает при запуске игры по умолчанию), система сама предложит вам изменить установки так, чтобы добиться приемлемого уровня частоты смены кадров. Графическая реализация симулятора полностью поддерживает Glide и Direct3D, что, конечно же, замечательно и прогрессивно, но вместе с тем автоматически означает повышенные требования к компьютеру. То есть вам понадобится достаточно мощный процессор, а еще лучше 3D-акселератор. Зато уж если максимально возможное качество картинки будет обеспечено, вы с приятным удовольствием сумеете различить такие детали, как вертикальные полоски трикотажа на гетрах футболистов, складки ткани, волнами проходящие при движении по их наспинным номерам, пар у них изо рта в сырую или морозную погоду и даже то, как учащается после долгого бега по полю их дыхание!







О рулезах и не только

Американский футбол, мои дорогие маленькие (и не очень) любители спорта, — очень насыщенная в смысле сложных и даже критических моментов игра. К великому моему сожалению, в нашей стране эта замечательная игра не получила должного распространения. Даже правила известны весьма ограниченному кругу любителей спорта. А ведь на самом деле они достаточно просты.

Итак, краткий экскурс. Игра ведется двумя (естественно) командами. Футбольное поле не совсем такое, к которому мы привыкли: большая прямоугольная площадка поделена на десятиярдовые зоны (ярд немногим меньше метра). Команды владеют дынеобразным мячом по очереди. Каждой команде дается три попытки пронести мяч как можно дальше в сторону ворот противника. А противники, соответственно, всеми разрешенными правилами способами (правила весьма демократичны) этим поползновениям препятствуют. Попытка прекращается после того, как мяч прижимается (фиксируется) к земле. Пересечение любого количества десятиярдовых отметок приносит команде соответствующие очки и позволяет начинать следующий прорыв оттуда, где мяч остановили. Ворота в игре имеют второстепенное значение — в них попросту пробивают штрафные. Самое большое количество очков приносит так называемый Touchdown: когда игрок из любой точки поля исхитряется, минуя все линии защиты, пронести мяч в святая святых — зачетное поле соперника.

Остальное — частности. Не очень сложно, не правда ли?

К слову,

графическая реализация симулятора полностью поддерживает Glide и Direct3D, что, конечно же, замечательно и прогрессивно, но вместе с тем автоматически означает повышенные требования к компьютеру.

Маленькие и большие «приятности»

Весьма радует то, что в Madden NFL 99, несмотря на многочисленные столкновения футболистов, перехваты, подножки, пасы и пробежки — все действо в целом — смотрится поразительно гладко, производя полное впечатление телевизионной трансляции. Благо, что комментаторы тут как тут. В озвучивании участвовали известнейшие штатовские футбольные комментаторы, причем за основу их лексики брались именно те фразы, которыми они сопровождали реальные игры сезона прошлого года. Это, конечно же, явится приятным сюрпризом для всех любителей американского футбола на его родине и вполне может произвести хорошее впечатление у нас. По крайней мере на тех кого не пугает разговорный английский в американском его варианте.

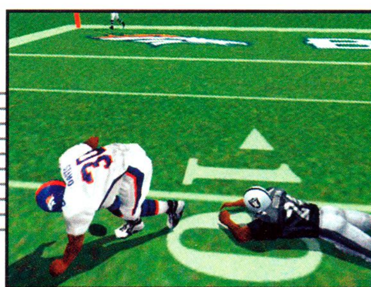
Вообще, все то, что касается звукового оформления Madden NFL 99, впечатляет тщательностью и вкусом, с которыми была проделана работа по озвучиванию игры. Арбитры на поле свои реплики произносят, как и полагается, голосом, так что надо постоянно обращать на них внимание (впрочем, футболистам это приходится делать и в реальной игре). Публика на стадионе не гудит, как это зачастую получается в симуляторах, вразнобой и невпопад. Она отслеживает происходящее на поле и реагирует соответственно. Если вы, играя, например, за какого-то конкретного члена команды, в результате хитрой комбинации перехватили мяч и мчитесь вперед, а ваши товарищи успешно сдерживают контратаку противника, ободряющий рев толпы, гудки клаксонов и трели свистков здорово помогут вам морально. Но только если это поле ваше.

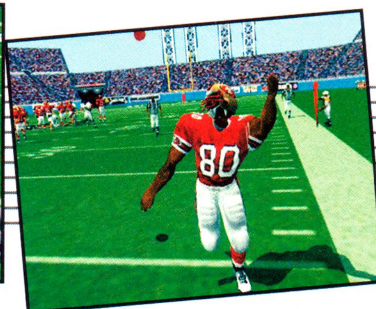
Дело в том, что игры чемпионата, как и следует ожидать, проходят на стадионах различных городов. И странно

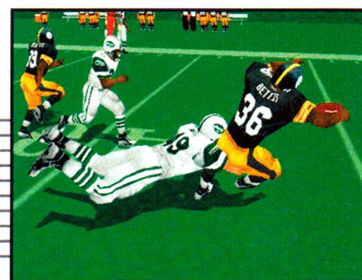
было бы предполагать, например, что публика Денвера будет с ликованием встречать и поддерживать восторженными воплями форварда чикагской команды, несущегося с мячом в опасную для их земляков зону. Так что будьте готовы и к недружественному звуковому сопровождению с трибун, причем весьма реалистичному. Что же делать!.. Игра есть игра.

Рассматривая звуковое сопровождение Madden NFL 99 с технической стороны, можно отметить, что в игре реализована полная поддержка DirectSound и SoundBlaster's EAX, что позволит (при наличии соответствующей звуковой карты и хорошей аудиосистемы) действительно почувствовать себя на стадионе, в самом центре событий или чуть сбоку, смотря по тому, где вы в данный момент установите свою камеру. (Да, прошли,









окончательно прошли те времена, когда членораздельная речь, каким-то чудом звучащая из встроенного динамика в корпусе компьютера, казалось верхом достижений технической аудиомысли. Оно, конечно, и к лучшему! Вот только требования к технике все растут и растут...)

Приятно тем не менее, что вместе с растущими требованиями к нашим настольным друзьям существенно повышается и интеллектуальная отдача от них. Что касается рассматриваемого нами Madden NFL 99, то в нем наиболее продвинутым с точки зрения удобства для пользователя нововведением оказался контроль единственной кнопкой (one-button control). Это означает, что, в зависимости от складывающейся на поле ситуации, нажатие на эту единственную кнопку реализуется в пасе, перехвате, финте или другом необходимом по ходу дела действии, то есть искусственный интеллект в игре развит настолько, что его советы не стыдно предложить в помощь хотя бы начинающим знакомство с миром Madden NFL 99. Для более умелых и опытных игроков присутствует, разумеется, и возможность использования традиционного многокнопочного меню, чтобы сделать контроль над ситуацией максимальным.

Сами команды, сформированные на основе характеристик реальных игроков Национальной Футбольной Лиги (NFL), обладают теми же особенностями, что и их реальные прототипы. Все действия запрограммированы с помощью действующих игроков NFL, то есть для того, чтобы получить компьютерную модель ближнего паса полузащитника, приглашался реальный полузащитник, увешивался датчиками и пасовал в разные стороны до тех пор, пока команда Madden не приходила к выводу, что движение отработано достаточно. Затем все детали этого движения переносились на компьютерные модели футболистов. В результате мы имеем возможность использовать симулятор, уровень реалистичности индивидуальных игроков в котором оказался на сегодняшний день непревзойденным.



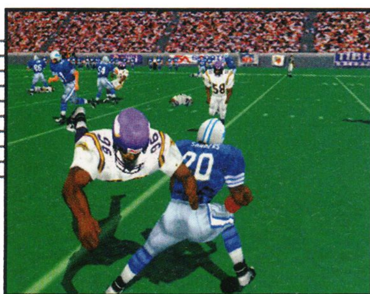
К слову,
теперь необязательно, бросая все дела и отказываясь от еды и сна, доводить до конца начавшийся период — игру стало возможным сохранять в любой момент.

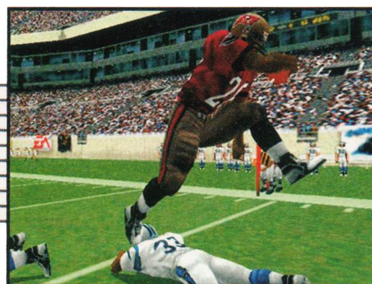
Еще немного о технических новшествах. Теперь необязательно, бросая все дела и отказываясь от еды и сна, доводить до конца начавшийся период — игру стало возможным сохранять в любой момент.

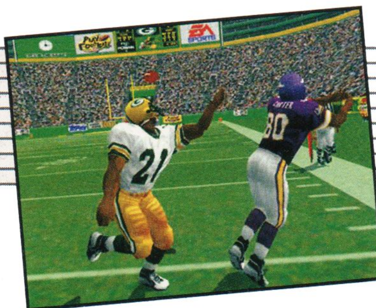
Помимо того, что камера может быть установлена над игровым полем в любом положении, ее можно перемещать и при просмотре записанных во время матча роликов. Можно также просматривать ролики, приготовленные для вас другими любителями Madden NFL 99.

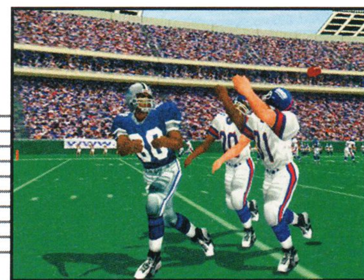
Возможность назначения пенальти в матче оставлена на ваше усмотрение, то есть эту опцию вы можете и не активировать. Однако включение ее доставит вам немалое удовольствие. Штрафные удары, даже наносимые футболистами под управлением компьютера, отличаются естественностью и нередко артистизмом. Если, конечно, к тому времени, когда пора пробивать штрафные, то есть к самому концу игры, у ваших игроков еще остались на это силы... Именно так! Усталость команды, причем усталость, нарастающая со временем, — еще одно из замечательных реалистических нововведений Madden. В начале матча футболисты просто-таки излучают энергию, активно ввязываются в схватки за мяч, быстро и с видимым удовольствием бегают. С течением же времени, когда накапливается усталость, их реакция становится











вялой, пробежки сокращаются, а классическая, даже легендарная «куча мала» американского футбола выглядит безжизненной и малоубедительной. Конечно же, наличие, а также скорость нарастания усталости членов вашей команды можно регулировать в игровых опциях. Но сам факт, что такая возможность есть, заставляет лишний раз порадоваться за разработчиков Madden NFL 99, предоставивших нам возможность сыграть в эту замечательную игру.

Для новичков, только-только открывающих для себя неизведанный мир виртуального американского футбола, но уже не желающих пользоваться one-button menu, в игре существует специальный тренировочный центр Madden University. Применяющийся в нем режим тренировки (practice mode) позволяет отрабатывать различные пробежки и передачи между игроками своей команды (сперва отключив противодействие команды противника, а затем, с ростом умения, постепенно его включая). Немало помогает в приобретении необходимой практики и визуализация игровой ситуации в матче. Все сведения о текущем состоянии футболистов (в том числе открыты ли они для паса) могут отображаться прямо на игровом поле, что сильно упрощает оценку текущего положения вашей команды и позволяет вам принимать верные решения.

По мере того, как ваша игра в американский футбол будет становиться все более и более профессиональной, вам понадобится овладеть, скажем так, секретным оружием футболиста — трюками. Их немало в реальном спорте, и целая дюжина реализована, по утверждению разработчиков Madden NFL 99, в игре. Среди запрограммированных трюков, которые вы сможете использовать в матчах, длинный дриблинг, или бросок через плечо. Игра головой возможна и в нападении, и в защите. Причем, как и следует ожидать от качественно сделанного 3D-action'а, смотрится это потрясающе красиво.

К слову,

по мере того, как ваша игра в американский футбол будет становиться все более и более профессиональной, вам понадобится овладеть, скажем так, секретным оружием футболиста — трюками.



К числу недостатков игры можно отнести отсутствие режима соединения через Internet. Сейчас, когда идеи сетевого соединения всего и вся просто носятся в воздухе, уж компьютерные-то, казалось бы, игры должны поддерживать его вообще по умолчанию! Тем более, если речь идет о столь замечательной по возможностям состязания игре, как Madden NFL 99. Но... Здесь разработчики, видимо, ориентируясь на сохранение традиций, почти полностью ограничили возможность игры с другим человеком режимом разделения клавиатуры. А жаль... Появись в Internet игровой сервер Madden со свободным доступом, как сильно это сыграло бы на руку фанатам симулятора, разбросанным по всему свету!

Другая заметная недоработка игры (уже не в части собственно симулятора) — не слишком жизненная реализация процесса подбора команды, да и сам игровой редактор. Похоже, уклон в «приставочную платформенность», оказавшийся таким полезным для моделирования поведения футболистов на поле, в смысле финансово-стратегического менеджмента оказал разработчикам Madden NFL 99 медвежью услугу. Рекрутирование новых игроков проводится не слишком реалистично; к началу игрового сезона вы имеете уже полностью укомплектованную по фиксированным ценам команду, хотя это также далеко от действительности... Но, строго говоря, Madden NFL 99 — не экономический симулятор, а именно спортивный. И по части спорта он на полтора корпуса опережает все вышедшие до настоящего времени симуляторы американского футбола.

В заключение можно сказать вот что: если какие-то улучшения в игре и нужны, то только самые незначительные. Неплохо было бы, скажем, усложнить передачи, сделав их более обыгрываемыми. Вдобавок компьютерным игрокам в соответствии с тем, что наблюдается на реальных полях, следовало бы затруднить принятие передач, которое в нынешней версии Madden NFL происходит чересчур гладко. Влияние погодных условий на ход игры также следует усилить. В симуляторе замечательно (внешне) смоделированы эффекты дождя, тумана и снега; они затрудняют вам обзор — но и только. На размокшем, по идее, поле футболисты поскальзываются и падают ничуть не чаще, чем на сухом. Это, безусловно, требует корректировки. И, конечно же, режим multiplayer с возможностью соединения через Интернет, а также скорейшее создание игрового сервера — вот то, чего с нетерпением ожидают поклонники симулятора.

И все же, хоть недостатки в Madden NFL 99 присутствуют (а где, скажите, вы встречали совершенную компьютерную игру?), впечатление от симулятора можно передать единственным словом: восторг!

Microsoft Combat Flight Simulator

Ахтунг! Ахтунг! В небе Combat Flight Simulator!

Денис Шведов

Паспорт

Жанр:	симулятор
Разработчик:	Microsoft
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com

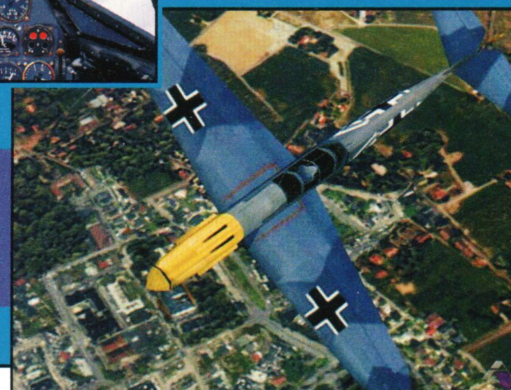
Системные требования:

ОС:	Win95/98/NT
Процессор:	P 133/166 МГц
RAM:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x

DirectX 5 или выше
200 на винчестере



Небо не прощает самонадеянных и невнимательных. Если вы не собьете противника, будьте уверены, он по вам не промахнется.



Реализм! Такими видели немецкие самолеты пилоты королевских ВВС.

В мире существует уже целое сообщество людей, сделавших компьютерные игры фетишем или, по крайней мере, главным хобби в своей жизни, и среди таких фанатов особенной погруженностью в свой мир выделяются все-таки две основные группы. Это, разумеется, поклонники Quake и... Microsoft Flight Simulator различных версий. Так получилось потому, что однажды написанная программа, реализовавшая в себе хрупкое и труднодостижимое сочетание точности деталей и привлекательности общего процесса игры, обладала еще одним замечательным свойством: поддержкой возможности создать, ввести в действие и пилотировать Ваш Собственный Самолет.

Это сейчас индивидуальный выбор параметров машины в симуляторах стал более или менее общим местом и даже почти что правилом. В те же далекие годы конструирование собственного самолета было насыщено романтикой первооткрывания. Люди часами просиживали над авиационными справочниками и энциклопедиями, перенося в мир игры особенности поведения реальных машин, и не случайно многие виртуальные пилоты Flight Simulator'а, садясь впоследствии за штурвалы настоящих самолетов, понимали вдруг, что знают, что будет дальше и как поведет себя в воздухе их аппарат. Нет никакого сомнения, что в плане реалистичности Microsoft создала в свое время великолепно продуманную игру.

Однако же счастье, как известно, никогда не бывает полным, и, сравнивая (хотя бы подсознательно) Flight Simulator с другими авиационными играми, пользователи ощущали, что чего-то им не хватает. Понемногу, с выходом все новых версий, разработчики вводили в действие туман, облачность, обледенение плоскостей, ночные полеты, различные типы взлетно-посадочных полос... И все-таки, удовлетворение наиболее активной части игроков не было полным. Когда же приходило понимание, чего именно недостает Flight Simulator'у, они, как правило, поражались тому, что не обратили на это внимания сразу.

Этот «мессер» явно заблудился. Летает, как у себя дома. Будет наказан.



А не хватало действия...

После того как были отработаны взлет и посадка на бесчисленном количестве самолетов (и тех, что шли в комплекте с игрой, и тех, что удавалось смоделировать самим или найти у товарищей), оставался главный вопрос: и что теперь? Когда взгляд уже не скользил по приборной доске в постоянном страхе не уследить за параметрами системы, когда ночной размытый дождем грунтовый аэродром не пугал больше сложностью посадки, хотелось спросить разработчиков, что же делать дальше? Неужели придется пересаживаться в виртуальные пилотские кресла других симуляторов и терпеть их непривычную ненатуральность ради захватывающего, привлекательнейшего действия — воздушного боя?..

Так или иначе, но настало время, когда Microsoft перестала мириться со сложившимся положением дел, и вот — встречайте! На рынке новый продукт, основанный на любимом многими

движке и посвященный воздушным сражениям второй мировой, — Microsoft Combat Flight Simulator!

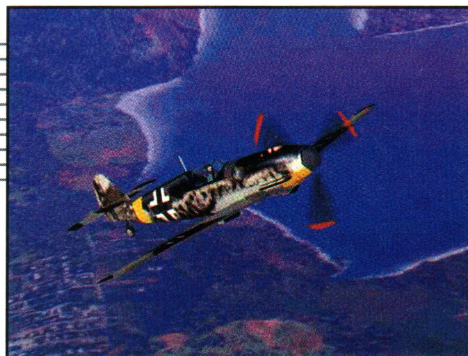
Презентация игры, состоявшаяся в сентябре в Музее авиации в Санта-Монике (Калифорния), была организована со свойственными компании Microsoft размахом и зрелищностью. После экскурсии по музею и двухчасового обзора игры прессу и приглашенных гостей распределили по двум отдельным комнатам, для игры соответственно за страны-союзницы (Allies) и за державы Оси (Axis), и устроили для них большой веселый сеанс multiplayer, в процессе которого можно было своими руками опробовать все то, о чем только что рассказывали разработчики. Консультации гостям давали несколько настоящих пилотов-ветеранов второй мировой, воевавших в свое время в составе ВВС США и Королевских ВВС Великобритании. Именно по их заключению, прославленный реализм Flight Simulator'а нисколько не потерял от того, что моделируются теперь боевые, а не гражданские самолеты. Наоборот, учтены особенности аэродинамики боевой машины, и если вы навешиваете на свой «спитфайр» дополнительные ракеты (точнее, неуправляемые реактивные снаряды), будьте готовы к потерям в маневренности.

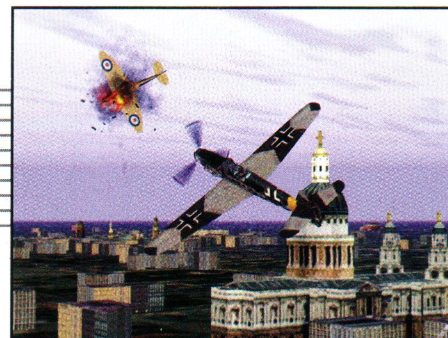
Короче говоря, прославленный реализм Flight Simulator'a нисколько не потерял от того, что моделируются теперь боевые, а не гражданские самолеты.



Кстати, о самолетах. В представленном на пресс-конференции варианте игры (и, скорее всего, в первом ее официальном релизе) доступны для пилотирования всего лишь восемь типов самолетов. Конечно же, такого количества машин явно недостаточно, тем более что воздух вокруг вас заполнен самолетами и многих других типов. Однако, если вспомнить популярность гражданской версии Flight Simulator'а и легкость, с которой новая техника может импортироваться в игру, становится понятным, что этот недостаток — временный, и если производитель не исправит его сам в ближайшее время, то, несомненно, вскоре в Internet появятся десятки новых боевых машин, созданных закаленными и верными фанатами игры.

Итак, в качестве «рабочей лошадки» для выполнения миссий симулятора вам предлагаются «харрикейн» (Hawker Hurricane), две модели «спитфайра» (Spitfire), две модели «мессершмитта»-109 (Me-109), «фокке-вульф»-190 (FW-190) и две основные американские машины тех времен — P-47 и P-51. Согласно общему взгляду западных историков на ход второй мировой войны, ключевыми моментами ее являются битва за Англию и воздушное вторжение США в Германию (1943–1944), каждому из которых посвящена своя кампания. Проходить кампании можно и за пилота страны-союзницы, и за летчика Люфтваффе. По причине того, видимо, что действие игры разворачивается на Западном фронте, советские самолеты не представлены совсем. С другой стороны, никто не мешает ввести их в действие с помощью какого-нибудь популярного редактора для Flight Simulator'а вроде Bruce Artwick's Flight Shop for Flight Sim 5 и на деле проверить утверждения наших уже пилотов-ветеранов о том, что те же ленд-лизовские «спитфайры» и «аэрокобры» значительно уступали по летным и огневым характеристикам советским самолетам. Что ж, будущее покажет...



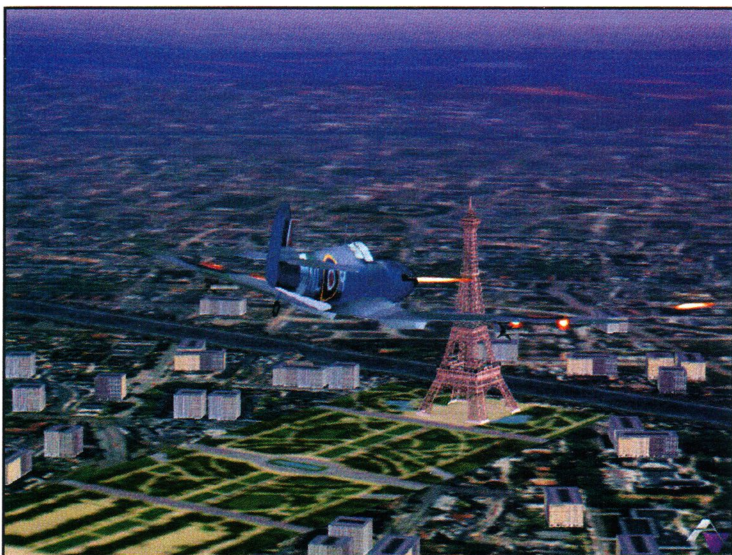




О полете. Все, что касается поведения вашего летательного аппарата в воздухе, — очень, очень, очень, очень реалистично, как и полагается в игре-последовательнице прославленного Flight Simulator'а. Если вы близко знакомы с этим достойным прародителем описываемой игры, значит, вам снова надо будет вспоминать о контроле за углами сваливания, о положении лонжеронов и предельных режимах работы двигателя. Аэродинамическая модель по-настоящему впечатляет. Тут нельзя, как в некоторых известных симуляторах, спокойно взлететь, лечь на курс и только на полпути к цели заметить, что закрылки не выведены в полетное положение. Приходится учитывать все.

Такая реалистичность, однако, ни в коем случае не должна пугать новичков виртуального летного дела. Знания приходят с опытом, а набираться его можно и постепенно. В Microsoft Combat Flight Simulator, как и в мирном его предшественнике, предусмотрено последовательное регулирование уровня сложности полета. Обычно в играх такого рода предусмотрены два режима сложности: «Easy» и «Realistic». Иногда, чтобы пощадить чувство собственного достоинства новичка, добавляется еще один, промежуточный, режим. Идеология регулирования сложности полета в Flight Simulator'е, которую унаследовал и его боевой потомок, - постепенное наращивание сложности путем включения в модель все большего числа физических (аэродинамических и погодных) параметров, которые все больше и больше приближают ее к реальности.

О подстилающей поверхности в игре вообще можно говорить часами — она великолепна. Те, кто еще помнит ранние версии Flight Simulator'а, знают, как радовал игроков каждый шаг к улучшению рельефа. Наконец он настолько приблизился к совершенству, насколько этого можно желать. На такую роскошную землю приятно даже падать в подбитом самолете...



Что касается собственно боя, то он, как и полагается в хорошем симуляторе, может происходить в одном из нескольких режимов. Прежде всего, это стандартный скоротечный поединок (quick combat), когда вам предоставляется возможность сразиться с противником, выбрав любой из доступных самолетов. Присутствует также большое число отдельных исторических миссий, которые можно выполнить. И, наконец, в игре доступны, как уже упоминалось, две большие кампании.

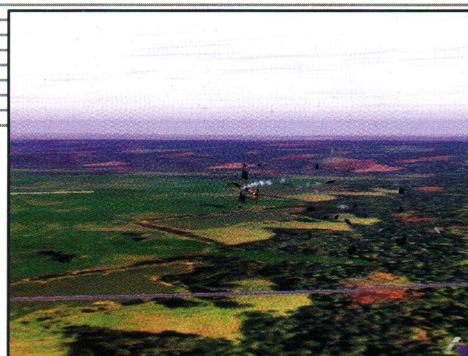
Пилоты противника сражаются достойно, особенно на высшем уровне сложности (Ace), а миссии удачно сочетают в себе как воздушное, так и наземное противодействие вашему самолету. К недостаткам искусственного интеллекта (AI) можно отнести



такое психологическое «оружие» действительно применялось, люди на земле, бывало, сходили с ума от ужаса, услышав этот жуткий заунывный вой.

Так вот, недостатки присутствуют в том, например, как моделируется поведение сбитых самолетов. Летают-то они, понятное дело, реалистично и своеобразно, а вот как только доходит до того, чтобы упасть, почему-то используют лишь несколько стандартных вариантов поведения. Часто в жарком воздушном бою (скажем, над городом), когда истребители отражают налет бомбардировщиков, можно увидеть, как несколько машин сбивают одновременно. И нередко случается так, что все они идут к земле, совершенно одинаково кренясь и поворачиваясь, и даже взрывы от них получаются одинаковыми. Хотя, казалось бы,







однотипность его действий: поведение пилотов, за которых играет компьютер, подчиняется всякий раз одной и той же схеме. Они не умеют использовать преимущества тех типов самолетов, которыми управляют, и недостатки того самолета, которым управляете вы. Правда, надо отдать им должное, там, где они что-то могут, они могут это хорошо. В качестве хорошей меры противодействия вражеским асам можно посовето вать тактику воздушного боя, родившуюся как раз в сороковые годы: переход на малые высоты (ниже двухсот метров) и активное фигурное пилотирование на них. Конечно, это требует от игрока большого умения, но результат оказывается стоящим того. Почему-то компьютерный противник не соображает, что делать, если на высоте ста метров он заходит вам в хвост, а вы входите в мертвую петлю и, пикируя на него сверху, ставите точку в дуэли очередью из пушки. Правда, после удачного выстрела вам остается еще выправить полет у самой земли... Может, AI просто не верит, что у вас это получится? Все-таки предлагаю попробовать.

Другой недостаток игры — в моделировании как поражения самолета, так и специальных эффектов. Нет, это не значит, что взрывы и трассы снарядов бедно прорисованы, как раз наоборот. Иногда так и хочется, отвлекшись на минуту от выписывания полубочек и охоты за рыщущим повсюду противником, полюбоваться на то, как взлетает в воздух от прямого попадания авиабомбы какой-нибудь ангар. Больше того, спецэффекты затрагивают область исторического реализма (почти что натурализма), не всегда характерную для симуляторов: помимо бомб, самолеты роняют на землю и... продырявленные из пулеметов пустые металлические бочки. Вращаясь в падении, эти бочки, сквозь отверстия в которых проходит воздух, издают совершенно неописуемый то ли гул, то ли рев... Рассказывают, что в войну, когда

Короче говоря, пилоты противника сражаются достойно, особенно на высшем уровне сложности (Ace), а миссии удачно сочетают в себе как воздушное, так и наземное противодействие вашему самолету.



ясно, что самолет с полной бомбовой загрузкой должен взрываться гораздо более впечатляюще, чем истративший почти все свое топливо истребитель.

Далее о недоработках, связанных с учетом реакции вашего собственного самолета на получаемые им повреждения. Заядлые любители гражданских версий Flight Simulator'а помнят, с какой тщательностью были прорисованы на экране все эти панельки, стрелочки за стеклами, высотомеры, авиагоризонты... Разумеется, то же тщание мы встречаем и в боевом развитии симулятора. Тем более что настоящие летчики-ветераны второй мировой, ознакомившиеся с игрой, остались вполне довольны точностью воспроизведения деталей памятных им машин. Однако, как только дело доходит до повреждений вашей замечательной приборной доски, которые, конечно же, должны соответствовать повреждениям самого самолета, начинаются некоторые нестыковки. Приборные стекла

разбиваются, кабели рвутся, но это не всегда отражается на полете: вы вполне можете выполнить сложную фигуру пилотажа с горящим двигателем или с пробоиной в топливном шланге, например. Леденящий душу скрежет пуль, рвущих на куски обшивку вашего самолета, не должен заставлять вас паниковать и выходить из боя — лишить самолет управления совсем не так просто.

Столь же неубедительно реализовано ослабление контроля за состоянием самолета при ранении самого пилота. Кстати, до сих пор этому моменту воздушного боя вообще уделялось мало внимания в симуляторах. Вот и в Microsoft Combat Flight Simulator'е ранение пилота напоминает ранение в Doom'е и прочих классических стрелялках: мир вроде как меркнет на мгновение перед глазами — и ничего, и бежишь дальше. Реакция не ухудшилась, силы не убыло, только вот процентов здоровья осталось меньше. Хорошо еще, в воздушном пространстве симулятора не развешаны гроздьями аптечки!

Продолжая разбор неудавшихся фигур в полете Combat Flight Simulator'а, следует еще раз обратить внимание на недостаток, который практически всегда есть в играх подобного рода, но которого там, по-хорошему, не должно быть. Это непродуманность режима multiplayer. Для нескольких игроков доступен только обычный беспорядочный воздушный бой (dog-fight) всех против всех. Никто, конечно, не запрещает вам заранее договориться с товарищами, кто, с кем и против кого будет воевать, но поддержки cooperative play нет. Что, вообще говоря, странно для игры, фоном которой служит противостояние двух мощных слаженных военных машин. Даже простенькое разделение на две группы с общим подсчетом очков было бы уже приятным и значительным улучшением.

Принципиальным же развитием режима multiplayer (да и одиночной игры тоже) стал бы, безусловно, редактор миссий, нехватка которого начинает остро чувствоваться уже через несколько дней бессистемного dogfighting'а с друзьями. Ведь все условия для построения новых миссий присутствуют: прекрасно выполненная подстилающая поверхность, очень (иногда даже слишком) хорошо работающая, интеллектуальная противовоздушная оборона противника, интересный AI компьютерных летчиков, несколько типов самолетов (бомбардировщики, например), которые недоступны для управления, но могут принимать участие в бою... И ведь наверняка сами разработчики при создании миссий игры использовали свой редактор! Остается только доработать его и выпустить вместе с финальным релизом симулятора. Но что-то, видимо, мешает этому логичному шагу.



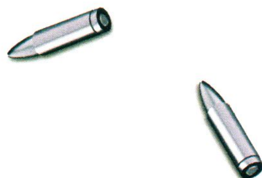






Обобщая, можно сказать, что хорошее впечатление от игры (да что там, наслаждение игрой!) основывается исключительно на качестве моделирования самого полета, доставшемся Microsoft Combat Flight Simulator'у от его хорошо проэволюционировавшего гражданского предшественника. Даже кампании, за какую сторону в них ни играй, выглядят скорее набором отдельных малозависимых миссий, а не связанным сюжетом. Вы можете не заботиться о сохранности каждой боевой машины и каждого пилота — к следующему вылету ваше подразделение доукомплектуют до полного состава, а уровень мастерства летчиков, прошедших с вами прошлый бой, никак не повысится. Можно было бы списать эти недочеты на общую проблему жанра (в конце концов, это же симулятор, а не стратегия!), если бы не одно «но». В свое время, причем довольно давно, в восьмидесятых годах, знаменитая своей основательностью и изобретательностью Lucas Arts установила высочайший стандарт воздушной кампании с выходом игры Battle of Britain. До этого уровня, как ни печально, Combat Flight Simulator не дотягивает. Хочется верить, не дотягивает только лишь пока.

Однако, несмотря на все перечисленные недостатки, новый боевой симулятор от Microsoft, основанный на хорошо зарекомендовавшей себя гражданской версии,
представляет широкие возможности для модернизации и, в первую очередь, для введения в битву новых самолетов. Это главный козырь игры, и если бы в комплекте с ней поставлялись редактор самолетов и редактор миссий, то даже без серьезно продуманных кампаний она стала бы, пожалуй, лидером в своем классе. Без этой возможности Microsoft Combat Flight Simulator останется довольно-таки средним боевым авиасимулятором с большим потенциалом роста и хорошей моделью полета. Однако, если дополнения все-таки выйдут и хотя бы некоторая часть сообщества поклонников гражданской версии приложит свои усилия к созданию новых машин, тогда перед этой игрой открывается большое интересное будущее.





Age of Empires: The Rise of Rome

Взлет Рима — время контрастов

Денис Шведов

The Rise of Rome, разумеется, не совсем самостоятельная игра, а expansion pack популярной стратегии Age of Empires, появившейся в начале прошлого года. Игра сразу прижилась в среде любителей стратегий; особенно ей обрадовались те, для кого в Civilization II было чересчур много дипломатии и торговли, а в Warlords III — слишком мало возможностей развития. К тому же квазитрехмерный рельеф и богатство возможностей модернизации привлекли к ней внимание фанатов бессмертного Command & Conquer. Игра, воплотившая в себе много привлекательных черт своих предшественниц и привнесшая в беспокойную вселенную стратегий свой собственный неповторимый мир, не могла не остаться без продолжения. И оно грядет.

Паспорт

Жанр: RTS
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft
URL http://www.microsoft.com/

Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P 90/133 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4x/8x
необходимо наличие оригинальной версии Age of Empires



Выставка вооружений «Units 98».



Матч Rome-Spartacus. В красных футболках — спартаковцы.

Нет-нет, я не оговорился; продолжение Age of Empires именно ожидается, и выйдет оно только в следующем году под названием Age of Empires II: Age of Kings. Эта стратегия будет исторически начинаться с того времени, которым заканчивается первая часть игры, то есть приблизительно с конца V века н. э., когда умер последний император Западной Римской империи и варвары окончательно утвердились в римских пределах. Age of Kings, судя по всему, введет нас в неспокойный сумрачный мир раннего средневековья, а пока что историю взлета Рима и его почти непрерывных войн с окрестными народами развернет перед нами Age of Empires: The Rise of Rome.



Слоны Ганнибала на тропе войны. Сам Ганнибал — впереди, на лихом слоне, т. е. «Цезаре».

Римская новь

The Rise of Rome — не просто набор дополнительных карт к полюбившейся старой игре. Это именно переходный этап от Эпохи Империй к Эпохе Королей, и некоторые особенности, упущенные или не до конца продуманные в исходной версии, нашли здесь свое развитие.

Здесь мы видим новые цивилизации, среди которых выделяются, конечно же, Рим (Rome), истории становления которого посвящена игра, и непримиримый его соперник — Карфаген (Carthage). В реальной истории победил именно Рим, но в данном случае все в ваших руках...

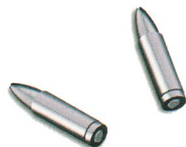
В части улучшения реализма игры можно отметить введение новых боевых единиц, отсутствие которых в оригинальной Age of Empires несколько разочаровывало мало-мальски знакомых с реальной древностью людей.

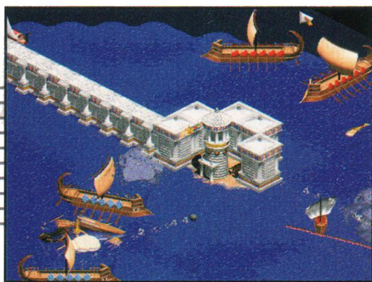
Прежде всего, замечательное исторически, хотя и не решающее в боевом отношении, дополнение: пращники (Slingers). Отсутствие в игре пращи (простейшего метательного оружия) сильно сказывалось на обороноспособности цивилизаций, развивающихся на начальном этапе медленнее своих соседей. Группа вражеских лучников с минимальным прикрытием могла в этом случае нанести отстающим очень серьезный урон. Теперь же цивилизации с медленным темпом начального роста есть чем постоять за себя.

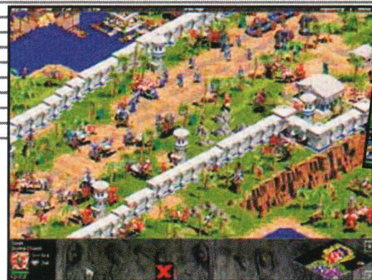


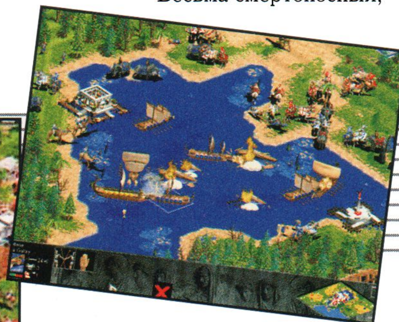
Новая родина слонов?..

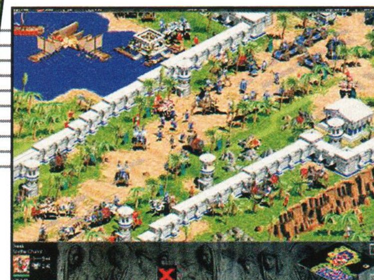
Да и остальные нововведения Ensemble Studios направлены, насколько можно судить, на выравнивание баланса сил. Так же, как лучникам противостоят пращники, ответом на тяжелую кавалерию противника явятся скифские колесницы (Scythe Chariots). В The Rise of Rome скифские колесницы имеют двукратный бонус при нападении на жрецов и к тому же их гораздо сложнее переманить на свою сторону, чем какие-либо другие типы войск. Дикие варвары восточных степей, таким образом, надежно будут охранять ваши рубежи до тех пор, пока вам не удастся развить что-нибудь более существенное, скажем, боевых слонов.











Еще одна мобильная боевая единица, появляющаяся на полях сражений The Rise of Rome, — это всадники на верблюдах (Camel Riders). Верблюды имеют двукратное преимущество при атаках на конного противника, вне зависимости от того, верховые это лошади или запряженные в колесницу. К тому же верблюды и движутся быстрее конницы. Итак, и населению южных пустынь есть что противопоставить волнам завоевателей...

Возвращаясь к боевым слонам в игре Age of Empires, хочется помянуть их тихим, добрым словом, потому что никаких исключительных преимуществ в бою эти малоподвижные животные не имели, а обходились баснословно дорого. Правда, это как раз соответствует исторической правде, ведь боевые слоны, применявшиеся, скажем, Ганнибалом, тоже не соответствовали издержкам на их обучение и питание. Тем не менее команда Ensemble Studios решила, по-видимому, добавить в игру Почти Абсолютное Оружие в стиле Mammoth Tank из Command & Conquer — панцирных слонов (Armored Elefants). Эти создания с увеличенным, по сравнению с прежним боевым слоном, числом хит-пойнтов способны разрушать стены и башни, вытаптывать пехоту и вообще наводить ужас одним своим появлением. И хотя вы никогда не сможете позволить себе содержать достаточное (на ваш взгляд) число панцирных слонов, те, что есть, будут служить вам верой и правдой. Не забывайте только прикрывать их лучниками, а лучников — тяжелой пехотой или конницей.

А на море противостоять давлению соседей поможет вам огневая галера (Fire Galley), дешевый и смертоносный кораблик, мечущий греческий огонь (кстати, вот тут налицо анахронизм — это оружие появилось только в Византии). Весьма смертоносный, особенно в группе из трех-четырех единиц. Если вам досаждают большие дорогие корабли противника, стоит сформировать такую ударную группу и отправить ее в рейд на вражескую гавань. Эффект получается потрясающим.

Что же это за неравномерности в развитии цивилизаций, которые приходится так тщательно выравнивать? А неравномерности действительно серьезные. Настолько серьезные, что играть за некоторые новые цивилизации, скажем, в режиме multiplayer, может оказаться просто неинтересно. Ну, например, в развитии цивилизаций римлянам проигрывают все остальные, поскольку римские постройки более дешевы. Даже тем цивилизациям, продуктивность полей и ферм которых выше, чем у римлян, не так просто переломить ход игры в свою пользу, и они начинают отставать в развитии. Волей-неволей приходится бросать силы на построение наиболее боеспособных частей и отправляться к соседям, завоевывать ума-разума...

К слову,

нововведения Ensemble Studios коснулись не только боевых единиц, но и технологий, которые вам предлагается развивать.

Place of mind

Кстати, о разуме. Нововведения Ensemble Studios коснулись не только боевых единиц, но и технологий, которые вам предлагается развивать. Менее интересной является технология Tower Shield — повысить уровень защиты пехоты от метательных снарядов на... единичку. Сами разработчики утверждают, что в бою мелочей нет. В итоге-то, возможно, так оно и есть, а вот ощутимого, на глаз заметного улучшения защиты не видно. Больше радует другое нововведение — тыловое снабжение (Logistics), развиваемое в правительственном центре (Government Center). Эта технология позволяет производить войска, превышая лимит максимального военного потенциала, дозволенного при имеющемся на данный момент количестве казарм (Barracks). Весьма полезно для целей завоевательной войны...

Еще две новые технологии развиваются в храмах (Temples) и расширяют возможности жрецов (Priests). Во-первых, это медицина (Medicine), после развития которой ваши жрецы станут лечить раненых эффективнее, чем раньше. И второе — радикально новая возможность — мученичество (Martyrdom). Понятие, пришедшее из раннего христианства, с успехом обеспечивает в The Rise of Rome возможность постоянного привлечения на свою сторону одной вражеской боевой единицы — той, перед которой ваш жрец совершает процедуру принесения себя в жертву. Надо лишь, проведя процедуру, нажать в конце на клавишу <Del>. И, например, панцирный слон, с таким трудом вскормленный супостатом, оказывается на вашей стороне. Правда, на новообращенный юнит сразу же набрасываются бывшие товарищи по оружию. Поэтому имеет смысл, во-первых, привлекать на свою сторону при помощи мученичества наиболее мощные ударные единицы противника, а во-вторых, делать это, обеспечивая им заранее поддержку.



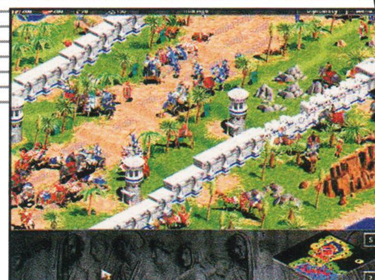
наличия аппаратного графического акселератора. Все, что нужно для полноценного отображения Age of Empires, содержится в ней самой. Очень дружественный по отношению к пользователям подход!

А руки все-таки надо мыть

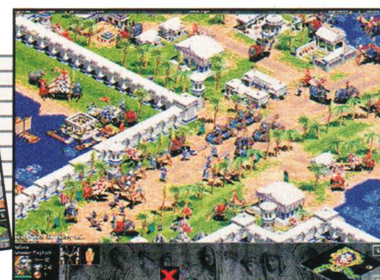
И несколько ложек дегтя — ведь нет совершенства под луной, и всегда найдется два–три объективных повода для недовольства... Причем, что интересно, эти поводы лежат на поверхности и бросаются в глаза при первом же запуске игры. Почему они не оказываются очевидными ни для разработчиков, ни для бета-тестеров, — непонятно...

Прежде всего упомянем неудобный в деталях интерфейс.









Герои. Историческое предназначение

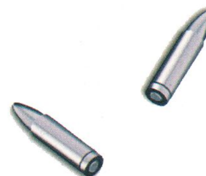
В некоторых миссиях присутствуют герои — Цезарь и Ганнибал. Являясь сами по себе боевыми единицами с очень неплохими возможностями, они, тем не менее не бессмертны, и потеря героя незамедлительно приведет к провалу миссии. Однако, за исключением этого роль героев в игре никак не проявляется. Истые поклонники RPG откажутся, конечно, признавать таких персонажей героями, и в чем-то, наверное, будут правы. Магии в Age of Empires, разумеется, нет, но вот уровень морали войск — важный реальный параметр, на который вполне мог бы влиять герой... Кто знает, возможно, впоследствии Ensemble Studios и придет к этому, но пока герои в игре играют роль флага, потерять который — значит проиграть сражение. Активного, но все же флага.

Дела мышиные

Теперь о некоторых деталях игрового процесса. Прежде всего, дважды щелкнув мышью по боевой единице, вы выделите все однотипные юниты на видимом участке карты, если их не более 25 (или 25 случайно выбранных). Эта возможность существенно облегчает управление.

Другое важное улучшение: теперь, определяя, какие именно боевые единицы будут производиться в казармах, можно сразу указать необходимое их число (не более 50, после чего фабрика «зависнет» в ожидании нового заказа), а через какое-то время собрать их в группу и бросить в бой. То есть не нужно больше каждый раз отвлекаться от сражения для того, чтобы заказать еще одного центуриона, — можно спокойно довести бой до конца, а потом сразу подкрепить потрепанные войска заметной группой юнитов.

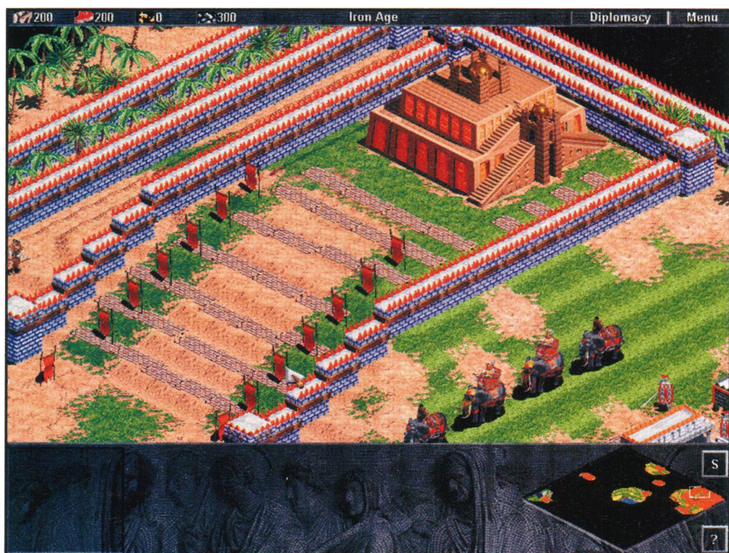
Новая удобная возможность для режима multiplayer: теперь максимальное число юнитов в игре можно регулировать вручную. Это очень удобно в том случае, если узость канала связи или маломощность компьютера вызывают торможение при игре с большим количеством юнитов. Кстати говоря, игра не требует

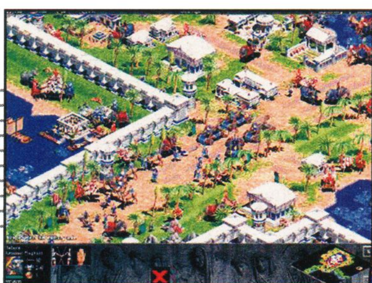


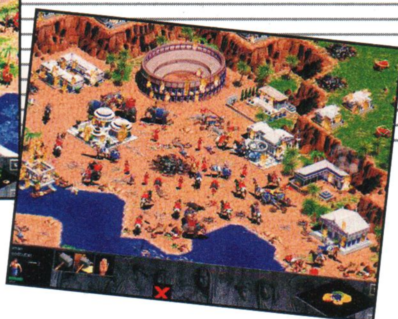
Скажем, то же самое мученичество реализовано путем комбинирования управления при помощи мыши и клавиатуры. Логичнее было бы поместить в меню жреца дополнительную кнопку для этого действия, но... ее там нет.

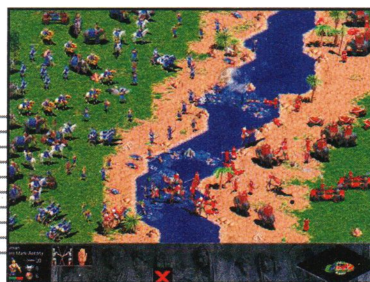
Далее — проблемы искусственного интеллекта (AI). Если две ваши огневые галеры подходят одна за другой к вражеской гавани и одновременно начинают обстрел, причем передняя попадает под огонь задней, то передняя покорно продолжает стоять на месте и сгорит, если вы не выведете ее из-под огня вручную. Другой пример: ваши колесницы мчат на врага по прямой. На пути у них — небольшая рощица, обогнув которую, они бы даже срезали путь. Но, предоставленные сами себе, они так и упрутся в деревья и застрянут там. А вы говорите — интеллект...

Теперь о проблеме единства и логической связи внутри кампаний. В The Rise of Rome они, к сожалению, представляют собой набор миссий, связанных друг с другом только хронологически. Логика перехода от миссии к миссии прослеживается очень слабо.











Этапы большого пути

В первой кампании, которая называется Rise of Rome и состоит из шести миссий, отражены события ранней римской истории.

Birth of Rome. Здесь, на дворе, видимо этак VI-V век до н. э., и нам предстоит сражаться с этрусками. Этрусские воины были грозными противниками римлян, одно время цари-этруски даже правили Римом. Лучшая тактика в этой миссии — противопоставить каменные стены и башни этрусским мечам.

Pyrrhus of Epirus. Подчинив соседей — этрусков и самнитов — римляне взялись за греков из Южной Италии, а те позвали на помощь Пирра, который и привел поразивших воображение римлян слонов. В игре у вас два Town Center — надо сохранить хотя бы один, а македонян (царя Пирра) — победить. В этой миссии натиск на один центр идет по суше, а на другой — с моря. Наступают слоны и македонская фаланга. На первом направлении помогут стены и башни, а на втором — рекомендую "завербовать" жрецами тяжелый транспортный корабль противника. Заключенные в его трюме десантники остались вражескими, но не погибли. Тем самым враг фактически лишен 10 из 50 максимально разрешенных к постройке юнитов.



Syracuse. Пунические войны представлены в четырех миссиях. В этой вы должны захватить союзный Карфагену греческий город Сиракузы (игровая цивилизация — Карфаген), исправив при этом «ошибку истории»: Архимед не должен погибнуть! Задание в миссии: разместить десять легионеров на центральной площади (форуме) Сиракуз, не умертвив при этом Архимеда.

Metaurus. В этой миссии вы должны в битве на реке Метавр разгромить войско брата Ганнибала — Гасдрубала, чтобы не допустить объединения карфагенских армий.

Zama. В битве при Заме (недалеко от Карфагена) был развеян миф о непобедимости профессионалов Ганнибала и определился итог второй Пунической войны: в западной части Средиземного моря у Рима соперников не осталось. В этой трудной миссии разрешены все способы достижения победы за исключением одного — нельзя выиграть партию, построив Чудо - Wonder.

Mithridates. Начиная с этой миссии, у Рима появляется интерес к восточным делам — вам надо разрушить Wonder Митридата, царя Понта. Эта миссия — «прогулочная», даже на уровне hardest проблем быть не должно.

Жизнь Цезаря представлена в четырех миссиях кампании Ave Caesar.

Caesar vs. Pirates. Хотя римляне и называли Средиземное море «наше море», как раз во времена Цезаря засилье пиратов стало настоящим бедствием. Задание в миссии: разрушить все верфи пиратов. Вы начинаете игру с Цезарем и небольшой группой крестьян, а пираты сразу начинают со всех сторон наседать... Совет: постройте башни около Town Center, а самому Цезарю поручите борьбу с вражескими катапультами.

Britain. В миссии надо захватить все Ruins в Британии (чисто военная операция), т. к. у вас нет ни крестьян, ни ресурсов, ни построек. Учтите, что море кишит галерами союзников британцев (верфи — в правом верхнем углу карты), а Juggernaught'ы вам понадобятся для уничтожения береговых укреплений перед высадкой в Британии.

Alesia. Во время очередного восстания в Галлии Цезарь осадил в городе Алезия вождя Верцингеторига — энергичного и умелого противника. Но вторая галльская армия окружила внешним кольцом самого Цезаря — даже в миссии борьба на два фронта держит в постоянном напряжении.... Как и в миссии Caesar vs. Pirates, сам Цезарь (жизненная сила — 400 условных единиц!) может в одиночку патрулировать внешние стены, уничтожая галльские катапульты.

Caesar vs. Pompey. Миссия в игре — скучноватая и затяжная: придется потратить немало времени, чтобы перемолоть силы Помпея и его союзников. Но помните наставление Цезаря: «Часто самые ничтожные обстоятельства причиняют огромный урон».

В пяти миссиях кампании ***Pax Romana*** мы пройдем весь путь Римской империи — от воцарения Августа до нашествия гуннов.

Actium. Акций — это мыс, около которого объединенный флот Антония и Клеопатры был разбит Октавианом.

Year of the Four Emperors. После смерти Нерона в Риме за один год появились сразу четыре претендента-императора! В миссии, играя за Веспасиана, надо сохранить любой ценой Колизей, разрушить Колосс, а затем на том же месте построить еще один Колизей — хорошо еще, что пруд не заставили копать! Другие претенденты будут мешать вам и разрушать, и строить.

Ctesiphon. Задание многоплановое: надо захватить артефакты и доставить их во дворец дружественных Риму персов, а пальмирские и парфянские конюшни разрушить. Миссия интересная и трудная, первым делом нужно найти крестьян, дома, амбар, а затем начать строительство укреплений. В этой миссии вы впервые увидите пальмирскую кавалерию на верблюдах.

Zenobia. В этой миссии у вас опять несколько центров и все их надо сохранить, а Пальмиру, столицу царицы Зенобии, разрушить. Как всегда, в дебюте — башни и башни, а потом — сразу в эндшпиль с улучшенными баллистами.

Coming of the Huns. В этой миссии на огромной карте вас ждут многочисленные приключения. Сначала придется платить гуннам дань, для этого понадобится золото. Рекомендую разорвать отношения с гуннами тогда, когда ваши технологические и сырьевые возможности позволят изготовить 10–15 баллист, с которыми можно идти в поход на юг (так по карте). Дорога будет усыпана не только камнями, но и золотом, так что берите сразу и 10–15 рабочих.

В кампании ***Expansion Enemies of Rome*** собраны очень разные сюжеты, которые возвращают нас к уже пройденным временам с новой точки зрения — теперь мы будем бороться с Римом! Правда, есть странное исключение: в миссии о восстании Спартака мы опять будем за римлян.

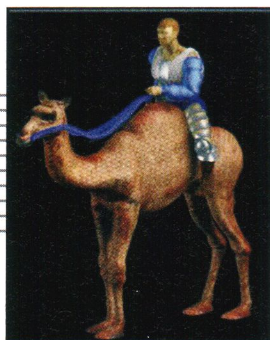
Crossing the Alps. Ганнибал и два панцирных слона должны дойти до Рима — места, отгороженного на карте где-то в правом нижнем углу. Миссия трудна даже «географически». Начальных сил не хватит, поэтому побыстрее освободите с помощью слонов крестьян, которые окружены злыми римскими башнями.

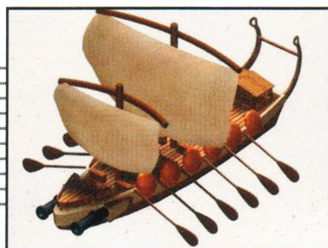
Third Greek War. В этой миссии вы — македонский царь Персей и должны разрушить Coverment Center в Пергаме, где засел мощный римский гарнизон. Очень продолжительная миссия, поскольку придется «истратить» несколько армий, прежде чем вы решите задачу.

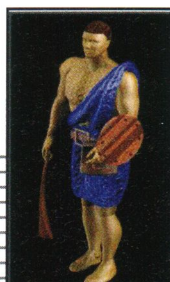
Spartacus. Армия Спартака не отягощена базами и обозами, в ней почти все — гладиаторы! Победить непросто. Советы: сразу начинайте строить башни и стены, побыстрее проведите апгрейд стен; используйте леса как преграду для наступающего Спартака; против слонов (в «греческой» армии Спартака все есть!) эффективны баллисты и жрецы.

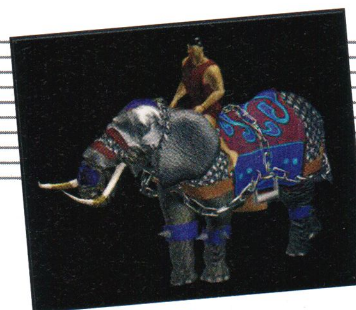
Odenathus vs. Persians. И снова Пальмира. Теперь вам предстоит роль царя Одената: надо разрушить столицу персов Ктесифон. Миссия не очень сложна, начальное распределение сил на карте (у вас несколько лагерей) подскажет, что надо делать: оборона — накопление сил — наступление.

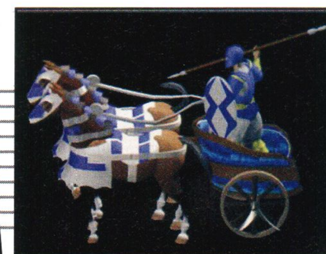
Потерпи немного, отдохнешь и ты...

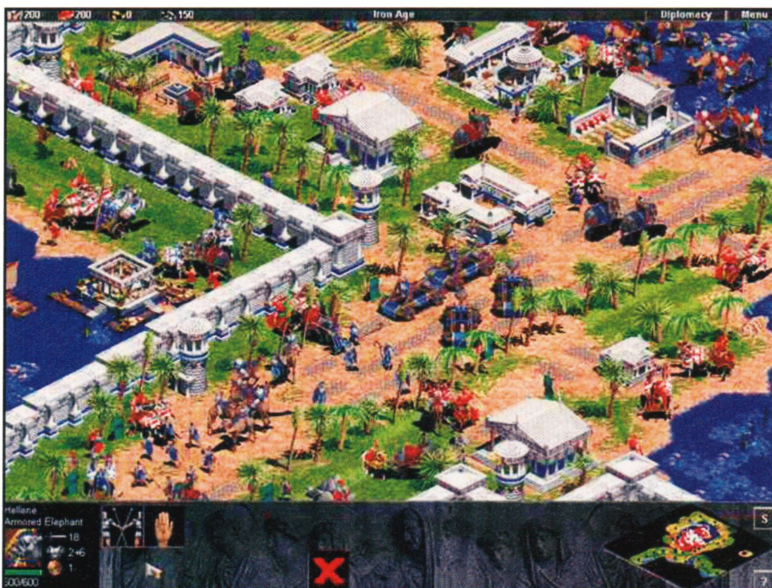












В заключение можно сказать, что Age of Empires: The Rise of Rome в основном соответствует своему назначению — поддержать интерес публики к исходному продукту и не дать упасть потенциальному спросу на Age of Empires II: Age of Kings. Практика выравнивания баланса сил достаточно ценна и, будем надеяться, найдет свое отражение в будущем сиквеле. Вместе с тем The Rise of Rome еще раз подчеркнул стратегические недоделки самой Age of Empires, и теперь слово снова за разработчиками — обратят они внимание на недостатки своего детища или нет. Если все-таки обратят и учтут их в дальнейшем, то Age of Empires II: Age of Kings обещает с уверенностью стать одной из лучших стратегических игр следующего года.

Итого,
Age of Empires II: Age of Kings обещает с уверенностью стать одной из лучших стратегических игр следующего года.

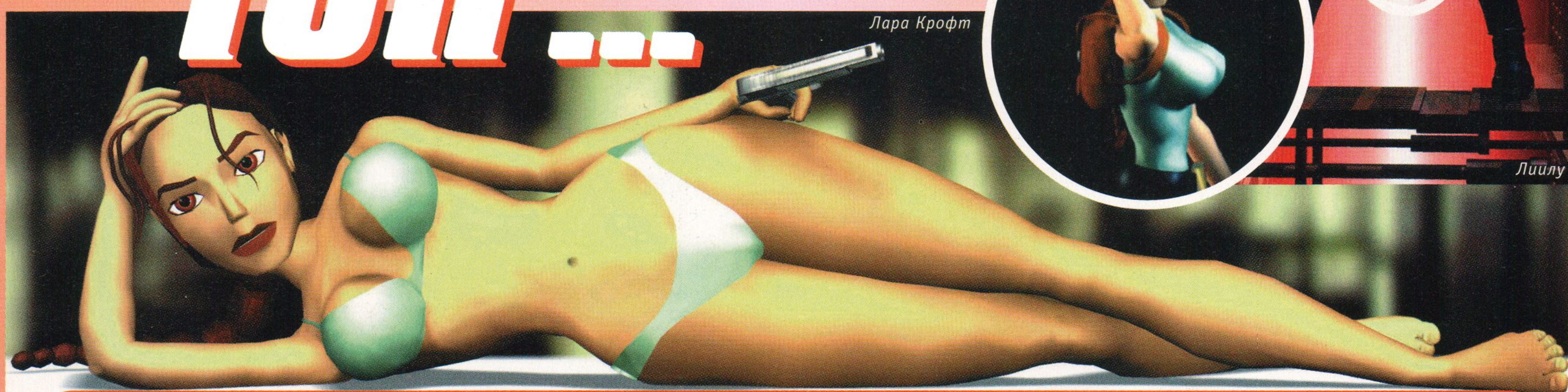
БЕСТОЛКОВЫЕ РЕЙТИНГИ

Бестолковые рейтинги... Вот всего два слова, и вроде бы должно быть все просто, а попробуйте сами придумать что-нибудь такое, бестолковое. Придумали? А так, чтобы это бестолковое было бы еще и интересным?..
Вот и я целый месяц, с тех пор, как был создан рейтинг предыдущий (для тех, кто не читал, это был «Топ 50 Fidonet»), бродил по редакции, как неприкаянный, и открещивался от вопросов по «Рейтингам», как от чумы.
Дооткрещивался. Кончилось дело тем, что неделю назад, оторвав взгляд от теплых красок монитора, я, как Титаник в айсберг, уперся прямо в штыковые глаза нашего (не к ночи будет сказано) Главного.
И захолодело...
Все мои беки и меки тут оказались попросту изничтожены. На корню, не иначе. Прижатый к полировке столешницы веским печатным словом, я извивался, как мотылек, пришпиленный булавкой к абажуру. Вязкие ассоциативные цепочки туманили мое угасающее сознание, начинались они с «несоответствия», спотыкались почему-то на сложно выговариваемой (даже мысленно) «обструкции» и резко обрывались «безработицей». А потом, когда в глазах (моих, естественно) начало чернеть, в цепь совершенно невероятным образом вклинилась какая-то «индульгенция», и я обреченно пискнул предсмертное: «Лара Крофт»!..
Был немедленно отпущен и рассмотрен. Еще не вполне въезжая в происходящее, я задал глупый вопрос.
...Так родился конкурс красоты.


Лиилу



ТОП ... И ТОПЛЕСС МЕГА РЕДАКЦИИ

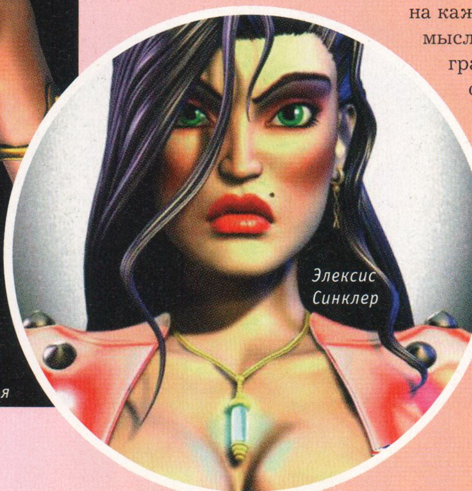

Лара Крофт

Юрий Травников

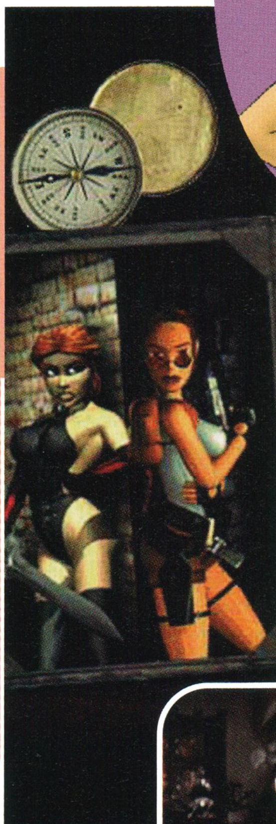
КАК ОНО БЫЛО

Конкурс решено было проводить в стенах родной редакции. Конкурсантки — всеми нами любимые, всем хорошо известные персонажи компьютерных игр, естественно, женского пола. Но — не удержались. Причем не мы не удержались, не удержались наши длинные языки, склонные к беспричинному болтанию о чем ни попадя. Вне стен, как говорится. В общем, идея вырвалась на оперативный простор и стремительно понеслась по всему «абонентскому ящику 101», обрастая, как водится, слухами аки ком. Результаты данного лавинообразного процесса начали сказываться уже на следующее утро. В редакцию потянулись люди. Каждый осведомлялся и, с невнятно выговариваемыми сентенциями, из разных потаенных мест вынимал свое, заветное. Дискеты выстлали мой стол, подобно модернистскому паркету. На третьи сутки мы даже были вынуждены закрываться изнутри и вывешивать на дверях недвусмысленные пожелания. И на каждой дискете, во всех мыслимых и немыслимых графических форматах, ожидали сравнения и выстроения в подобающем «звездном» порядке дивы, СОЗДАНИЯ, тетки. Я прошу у вас у всех прощения, но «тетками» я традиционно величаю всех, принадлежащих к лучшей половине человечества. Это ни в


Делия

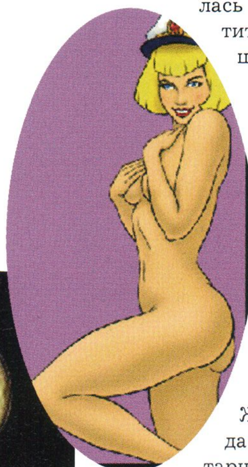

Элексис Синклер

коем случае не несет в себе (свят-свят-свят!) пренебрежительного или какого иного нехорошего оттенка. Все мои родные и любимые к этой моей слабости давно привыкли, и отнюдь меня не осуждают, так как, зная меня, невозможно подумать об этом понятии плохо. Да и какое еще слово я мог бы подобрать? Девушки? Но простите, среди моих конкурсанток и замужние дамы встречаются. Женщины? Так ведь есть среди них и создания столь юные, что это неэфирное слово к ним совершенно не прилипает. Вот хорошо американцам, у них для этого есть специальное название: «female», а мне-то каково? Вот и кручусь, как могу.
И чтобы навсегда покончить с домыслами, скажу прямо и откровенно: «ТЕТКИ, Я ВАС ЛЮБЛЮ!!!!!!» На том, с вашего позволения и порешим.
Ну, закончим с лирикой и перейдем к действию.
Итак, оглядев почерневшую столешницу, я горестно вздохнул и с тоской потянулся к флоппи-дисководу. Это же сколько у меня материала-то! Мне же с ним до майских праздников не управиться! Глаза боятся, а руки делают. Я вонзал флоппы, терзал просмотрщики, глотал тексты-сопроводиловки и раз за разом мое настроение все улучшалось и улучшалось. Теток-то оказалось не так уж и много. И были они все знакомыми, почти, если подобную формулировку можно применить к созданиям виртуальным, родными. Но вот ракурсы...
Да, здесь господа «абоненты» границ не придерживались. Ракурсы присутствовали ТАКИЕ... Где, в каких глубинах Internet подобное возможно, к каким только изощренным (если не сказать научнее) уловкам приходилось прибегать этим киберфанатам, чтобы ЭТО сотворить. К сожалению (К БОЛЬШОМУ МОЕМУ СОЖАЛЕНИЮ!), МегаГейм все-таки не PENTHOUSE, и очень многое подверглось моей (о горе!!!) редакторской гильотине.

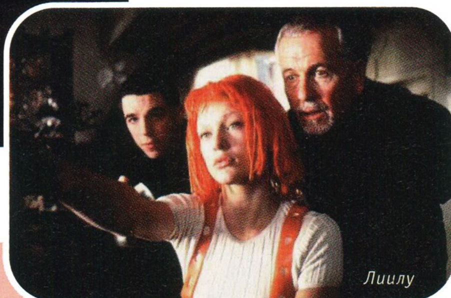


И что было потом

Всю неделю в редакции кипели страсти. Обстановка накалилась так, что последние двое суток пришлось отключить обогреватель и вверить нежные редакторские тела кондиционеру. Все остальные темы были заброшены, и пыль летела с винчестеров, когда умная 98-я от тоски пыталась их покрутить. Надутые щеки, гневные письма, безумные символьные послания по аське и наглое воровство моих виндозовских обоев якобы для новостей (ха!). Жуткая обида моей секретарши Вуды на то, что про нее забыли и не подпускают к ее любимой «Кваке» поиграть-пострелять. Срыв графиков и вынужденный простой верстки... Все промелькнуло перед нами, все побывало тут...
Но все хорошее в жизни заканчивается, и, не без шрамов на лицах (виртуально-моральных), коллегиальное единство все же восторжествовало.



Конкурс несколько не похож на обычный, «живой» конкурс красоты. В силу своей компьютерной, искусственной основы (надеюсь, вы понимаете, о чем я) мы решили (моим большинством голосов (моя же рубрика)) провести несколько номинаций. Как в том же «Оскаре», коий также является конкурсом искусства. Отборочный тур, полу- и четвертьфиналы я описывать не собираюсь. Все же жалко тех теток, которые не дошли в силу (исключительно) статистических недоборов до окончательного решения, неотвратимого и необсуждаемого, как Большая Круглая Печать. В названиях номинаций я все-таки решил придерживаться наименования «мисс». Хотя, возможно, «мегатетки» были бы интереснее. Но традиции...


Лиилу


Китана

Как проходил отбор

Посмотрите еще раз на название рубрики. Да-да, вот эти самые рейтинги. Любой рейтинг — по сути своей — некое обобщение статистических данных. Отсюда плавно вытекает вся метода (в высшей степени научно!) нашего Мега-конкурса. Пришлось держать себя в руках и в рамках статистики. Иными словами, произошло совмещение женской красоты и сухой цифири.

Решения принимало большинство. То самое большинство, которое так щедро поделилось с игровой редакцией своими трехдюймовками. Как нам не хотелось быть крутее всех крутых (ох, уж мне этот современный сленг...), а пришлось подчиняться. Но вот номинации — номинации, это наше, мегагеймовское. Поэтому все звания перманентно содержат в себе это сладкое слово «МЕГА».

Мисс Мега-очарование

Вот такая номинация. Простенько и со вкусом. (Я так думаю.) Кто сюда номинировался? Тетки, живущие в наших сердцах. И пусть это громко звучит, я думаю, любой настоящий геймер очень хорошо понимает, что я имею в виду. Встречайте финалисток!

1. ЛАРА КРОФТ

(Tomb Rider 1,2,3)

Конечно же, Лара. Иначе и быть не могло, Прелестная потрошительница могил довлела над своими соперницами, как наш родимый Су-37 над их «Фарманами». Невозможно игнорировать леди, которая присутствовала (и в каких видах! В каких интерьерах!..) практически на каждой дискете, нам принесенной. Хоть она и поубавилась в пропорциях к третьей части похождений, но сильна оказалась память, крепка оказалась истинно всенародная любовь.



2. ЭЛЛИСОН ХАКСТЕР

(Space Bunnies Must Die)

Каюсь, я виноват. Именно с моей легкой руки вся контора принялась рубиться в «Кроликов». Элли, конечно, в некоторых параметрах и уступает Ларе, зато двигается получше и даже умеет танцевать. Скажу откровенно, если бы не моя выдающаяся честность





и объективность, не видать бы мисс Крофт первого места, как своих ушей (это только нам их отлично видно). Я — за Элли! Мне кажется, у девчонки большое будущее.

3. ВУДА КРАШ (Fallout 2)
Собственно, это не сама Вуда, естественно, так зовут ее персонажа в Fallout 2. Вуда попала сюда, конечно, по блату, ибо не мог же я отказать собственной секретарше. Я, правда, пытался, но, когда она показала мне свой непонятным образом наращенный до 10 (!!!) уровень Кама Сутры (есть в F2 такой перк), возразить я просто не смог...

4. ЭЛЕКСИС СИНКЛЕР (Sin)
Очаровательна. Роковая женщина, мечта подростка на пике гиперсексуальности. Да что там, когда я созерцаю эту потрясающую брюнетку, я сам чувствую себя подростком. (Ага, ага, знаю, что вы подумали. И отрицать не собираюсь.) Пройдите Sin целиком. Посмотрите завершающий ролик к игре. Это просто фантастика! Перед тем как Элексис наконец нажимает кнопку... Даже железный терминатороподобный Блейд теряется на мгновение.

5. ЖАНЕТ ДЕВРО, она же Ангел (Wing Commander)
Ах, какой конфуз... Кто бы знал, как мне не хочется в этом признаваться. (Если вы случайно читаете это произведение вслух, перейдите, пожалуйста, на тихий шепот.) Я НЕ ИГРАЛ В WING COMMANDER. Целых три дня я боялся в этом признаться и уже собирался (о, моя совесть!!!) попросту задвинуть мадемуазель куда подальше, как вдруг на очередном совещании Главный у меня ПОИНТЕРЕСОВАЛСЯ. Пришлось скрепить сердце и выложить все как на духу. Теперь вся игровая редакция смотрит на меня со странной снисходительностью, и при моих появлениях на работе (я тут не самый дисциплинированный сотрудник) все както очень странно, очень по-доброму начинают кивать в пространство головами. Ан нет, впрочем, не вся редакция. Вуда деловито осведомляется: «Сегодня квачить будем?», то есть как всегда. Я, стараясь не проявлять своего недоумения, осторожно навожу справки. И умеют же они! Холодный, без тени сомнения взгляд, чуть презрительно вздернута губа: «Конечно, не играла! На фиг надо?» И легонько так мне подмигивает. По редакции проносится трепет мыслей, и через пару томительных секунд снова кивания голов на редакторских шеях. На этот раз — понимающе-одобрительные. В лучших традициях китайского фарфора. Замечательная у меня секретарша. Надо будет выделить ей почтовый адрес. Давно просит.

6. СОНЯ БЛЕЙД (Mortal Kombat 3)
Именно третий, что показательно. Очень изящная девица. Мне самому очень нравилось играть с ее помощью. Злобного Мотаро (громадного кентавра) Соня легко забивает ударами ног в прыжке. А «главного гада» Шао Кана, подбегая, приседая, и по челюсти его... Что удивительно, среди восьми изображений вышеобозначенной красавицы пять — кадры из одноименного (с игрушкой) фильма. Значит, быть по сему, хотя и в мультяшном варианте Соня очень и очень.



Агент Скалли

Кстати, в комплекте с Соней каким-то добрым человеком записаны, без объяснения причин, красавицы принцесса Китана и Жадэ. Обе — милашки. Картинки прилагаются.

7. ЛИИЛУ (The 5th Elementh)
Я все же думаю, здесь в основном более заслуга одноименного художественного фильма и лично Милы Йовович. Слишком уж середнячковая игрушка. Хотя это только мое мнение. Вот, кстати, парадокс: если бы не было замечательного фильма Люка Бессона, игра вполне могла бы стать хитом. А так, на фоне фильма — откровенное убожество. Но игнорировать поток дискет близрасположенных сотрудников мне както не хочется.

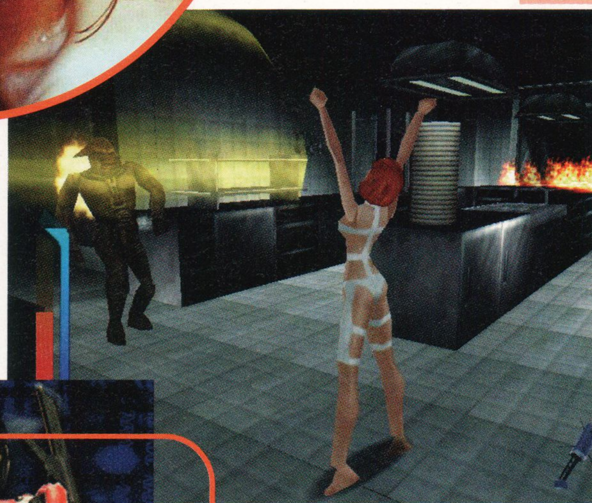


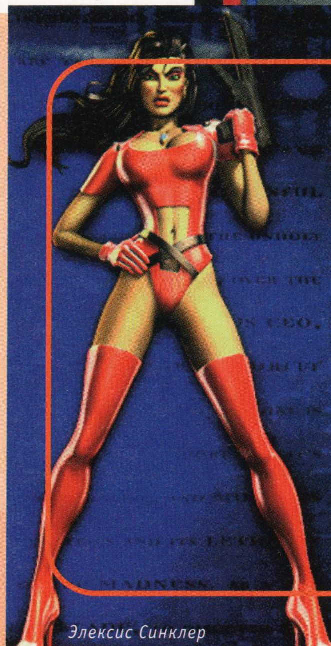
Соня Блейд

8. ЛОТУС (Deathtrap Dungion)
Весьма симпатичная юная фемина. С большим мечиком. Из всей 3D-сестрии (ну, не братии же) прыгает и кувыркается дальше и выше всех, но вот по популярности не дотягивает.

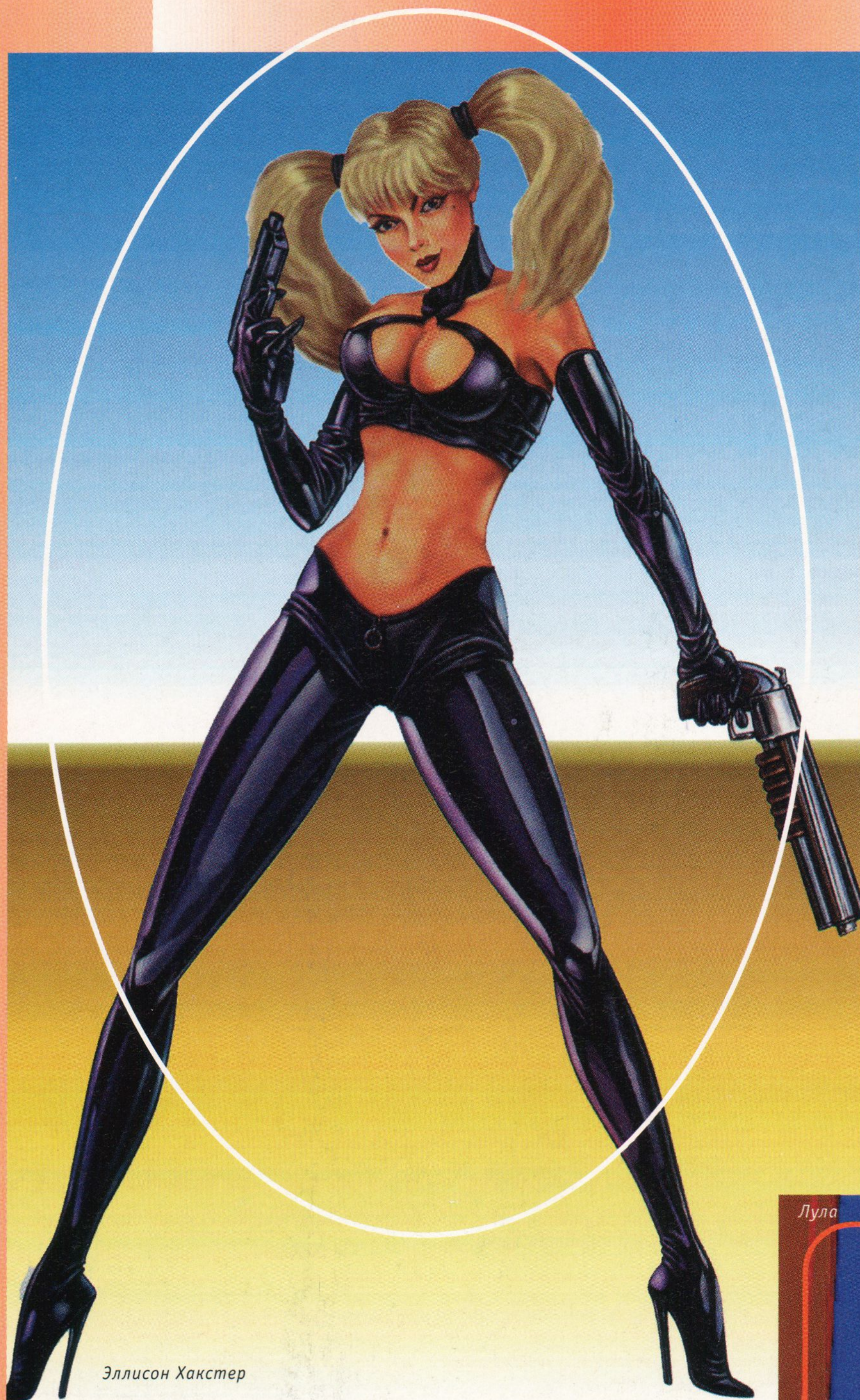
МИСС КОВАРНАЯ МЕГА-ЗЛОВРЕДА

Не нужно придавать данной номинации слишком большого значения. Я глубоко убежден, что ЗЛО и ТЕТКА — две... эээ, как сказать-то... два понятия еще более несовместные, чем Моцарт и нейтронная бомба. В отличие от мужчин, зло творящих, женщина, совершая, скажем, некоторые гадости (ну бывает, бывает...) никогда гадостей не совершает (круто замешано!!!) Нет, действительно, внутри головы каждой женщины, благодаря их потрясающей логике, любой поступок оправдывается. А когда он оправдывается, отчего ж его не совершить? Каждая женщина чиста перед собой, а значит, чиста перед Богом. А остальное значения не имеет.
Исходя из этой и еще из парочки доктрин и постулатов, и составлен этот рейтинг. И не стоит удивляться, когда под прелестным женским личиком вы вдруг обнаружите только мужчинам присущий звериный оскал.





Элексис Синклер

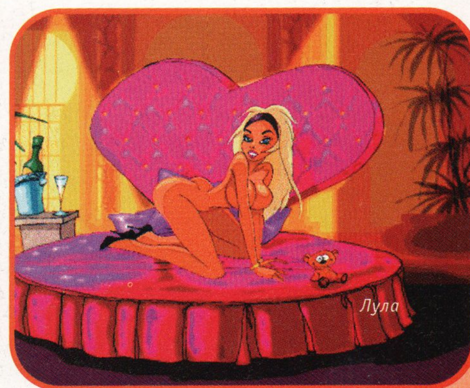

Эллисон Хакстер

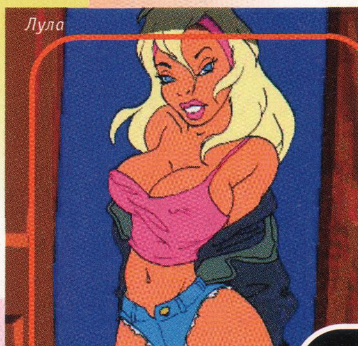
4. WOODAA CRUSH
А как же, Вуда и здесь не могла не отметиться. (Скин Jungle.)

МИСС МЕГА-БОМБА

Ну, прямо скажу, не просто бомба. Секс-бомба, вот что имелось в виду. Самая тяжелая в обсуждении номинация. Споров было — выше крыши. Народ у нас в Редакторской весь из себя молодой и здоровый, и пристрастия свои склонны были отстаивать до последней капли моей крови. Но к моменту ЭТОГО обсуждения я уже поднаторел, напялил на нос толстенные очки с пуленепробиваемыми стеклами, натянул сатиновые нарукавники и, вооружившись ближайшим родственником компьютера — непогрешимыми бухгалтерскими счетами, привел доводы. Народ топтался вокруг моего стола с домашними заготовками недобрых оскорблений на случай, если что пойдет не так, но деревянное постукивание абаковых косточек разило непогрешимой логикой. Без сомнений, без страха и упрека. А когда, слегка попривыкшие редакторы пошли в последнюю атаку, я начал вслух (на память!!!) декламировать таблицу умножения. Уже дошел до пятью шесть и с ужасом представил, что придется декламировать и дальше (там, где 6 и7!), но тут произошло незапланированное чудо. На этот раз в роли Доброй Матери-Волшебницы выступила Наташа — самая главная секретарша самого главного нашего шефа. Чудным видением она возникла в дверном проеме (закрыто же было, я сам проверял) и ангельским голосом попросила нас помочь ей разгрузить ма-аленькую машинку с ма-а-аленьким, абсолютно невесомым грузом.

Я не знаю, как сейчас, но когда я служил в армии (тогда еще советской), больше всего меня поражал некий феномен. Я называю его по действующим лицам: «Феномен — «Солдат-Патруль». Суть его в том, что в каком бы виде не перемещался солдат, но в момент встречи с патрульными, обличенными ужасной властью, пуговицы-крючки сами собой застегивались, ремень взлетал на положенную уставом позицию, и сапоги начинали блестеть совершенно необоснованно. Вот так и у нас. Наташа еще и не начала свою коротенькую речь, а вакуум вокруг меня уже образовался. Со скоростью раздавшихся клавиатурных кликов могли поспорить только ураганные щелчки моего абака. Все моментально оказались ужасно занятыми и непомерно перегруженными срочной творческой работой. Наши правдивые глаза сами все сказали за нас, и, постояв положенные две минуты, Наташа вздохнула и канула к дизайнерам. Все-таки удивительно, какое мощное влияние на сроки сдачи Мега-Гейма имеет такое относительно постороннее событие, как такелажные работы.


Лула


Лула


Райана Руж

1. LT. REEPLEY
Это единогласно. Так зовут тетку из кваковского мультиплейера (Quake 2), когда к нам в сеть заходит Кэп. Если вы хотите с ним (и с ней) познакомиться поближе, сходите на *www.gamecenter.ru*. Кэп его делает. Как Рипли стреляет! Это надо видеть. Когда Кэповская тетка появляется на уровне в своем легкоузнаваемом скине (Lotus), начинается нечто потрясающее. Все в панике разбегаются за броней и оружием, стараясь не встревать в междоусобицы. Сама собой рождается повальная склонность к кемперству (ныканью по углам), все ждут в сладком нетерпении ужаса главное — разборку с Рипли. Долго ждать не приходится... А уж коварства и зловредности...

2. ANIMAL
А так зовут героиню нашего главного редактора. Ну что тут сказать? Страшный кошмар и ужас. Особенно с rocketlauncher'ом в нежных девичьих руках (Скин Stiletto). Зловредности поменьше, чем у Рипли, большая склонность к персональным дуэлям, но вот эти ракеты, особенно в совершенно пустых коридорах, когда им и взяться-то и не откуда...

3. ЭЛЕКСИС СИНКЛЕР
Воплощенное злодейство. Грабит банки и выводит людей-мутантов. Злой гений и темная сторона главного героя Sin — Блейда.

(Privat to Наташа:) Наташенька, если ты вдруг сейчас читаешь эти строки, не обижайся на нас, пожалуйста. Мы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО загружены. Просто иногда мы от этого... слегка отвлекаемся. Вот устаканится процесс, и мы с легкостью...

Так или иначе, конкурс на самую-самую взрывоопасную тетку я провел. Вот и результаты:

1. ЛУЛА (Lula Inside и Wet)
О, это та еще девица! (...дальнейшее вымарано цензурой...)

2. ЛАРА КРОФТ
(все оттуда же, откуда и всегда).
И здесь Лара, ну куда же без нее. Здесь в ход пошли скрины и народное творчество с несколько нетрадиционными нарядами супергероини. Доминирует, как и следовало ожидать, вторая часть игрушки. Это-то как раз понятно. Непонятно, как эта пожилая уже тетка (не по возрасту, тридцать лет — не срок, по сроку хранения на магнитных, оптических и иных носителях) держит в своих ловких (кто играл, знает) руках такую огромную мужскую аудиторию. (Не знаю насчет женской, ни одна лучшая представительница а/я своего мнения не представила. Скромницы они у нас.)

3. ЭЛЕКСИС СИНКЛЕР (Sin)
Не верите? Сыграйте в синовский мультиплейер за Элексис. Гарантирую массу приятных ощущений. Напоминаю, что вид от третьего лица включается нажатием клавиши «i». А если поставить эту обалденную тетку одной ногой на возвышение и подвести камеру снизу...

4. МАРКИЗА МАРГО де ля БУРБОН (GAG)
Вот достойный пример здоровой сексапильности. Всего-то была на экране, а как полюбилась людям. Но хороша, ничего не скажешь. Есть, как мне кажется, во взгляде у Элексис Синклер что-то такое, маркизовское. А какая походка!.. Все-таки какой замечательный квест. Сильно хочется сиквела...



Лотус

5. АГЕНТ СКАЛЛИ (X-Files. The Game)
Ну что сказать? Я очень люблю Гиллиэн Эндерсон (а не Джиллиан. И не Андерсон). Но какое отношение она имеет к **собственно** игре? Она и появляется-то там всего...Но хороша. Аплодисменты.

6. ЛИИЛУ (The 5th Element)
Нет слов. Сплошная статистика...

7. РАЙАНА РУЖ (Riana Rouge)
Ну что тут сказать? Эта тетка сама себя вознесла. И не знаю даже, кого здесь называть теткой — главу и основательницу Black Dragon (фирма-разработчик RR) Джиллиан Боннер или же ею сыгранную в этом видеоквесте Райану. Ах, какая была реклама в масс-медиа! Жаль, сама игрулька подкачала. Но сама идея — Sex & Violence in gameplay — отличалась свежестью определенного рода.



8. ДЕЛИЯ (Dark Earth)
Вот это для меня неожиданность. Эту тетку я никак не ожидал увидеть в рейтингах, все-таки игрушка-то давно пройдена, да и была она, честно говоря (игра, а не девица), так себе. Тем не менее...

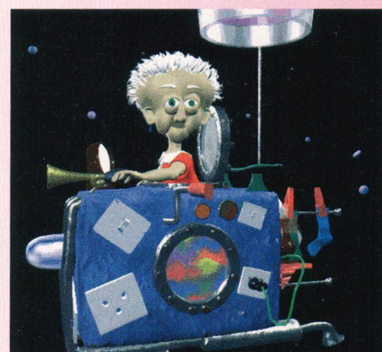
А теперь главная новость Мега Редакции.
Первое и единственное место в специальном рейтинге.

САМАЯ ОБАЯТЕЛЬНАЯ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ и наиболее нам симпатичная СУПЕРМЕГАЖЕНЩИНА

(Только внутриредакционный конкурс)

Итак, здесь разногласий не было, да и быть их в общем-то не могло! Стоило мне только открыть заветный ящичек моего стола и представить на всеобщее обозрение красочную пятидисковую раскладушку, конкурс был начат, проведен и закончен. Одномоментно. Вот наше решение: Дементия (из одноименной игры)!
Пусть вас не пугает, что этой красавице восьмой десяток. При всей своей кажущейся неуклюжести, седом пухе на голове, скрюченных артритом конечностях бабуля даст сто очков вперед любой Ларе (Лула не в счет). Родилось и состарилось сие мультяшное творение на каменистой земле Израиля, в горячих от солнечной и всякой другой активности стенах компании Makh Shivet и, уже в почтенном возрасте покорило большой мир, благодаря стараниям благословенной Telstar. Да, да, эта МЕГАженщина (вот тут я попал, просто язык не поворачивается назвать ее теткой) обладает бездной разнообразных талантов. Она абсолютно потрясающе безумна, любит приложиться к крепким напиткам, затянуться хорошей (или нехорошей) сигареткой, способна передвигаться со скоростью пули и грацией балерины и не принимать жизненные коллизии всерьез.
А что тут такого? Безумный злобный кролик огромными ножницами вырезал семейное жилище из земной коры, отправил его в космические просторы, раскидал детей и внуков по всей Галактике, а главное — украл бабулину поваренную книгу. Что ж, будет наказан. Уволок в космос? Ерунда, последуем за ним, используя вместо шаттла стиральную машину. Какие к черту медали-размедали, зачем спасать мир, пусть этим другие занимаются. Нужно приготовить обед на все семейство! Собрать всех к столу, и когда все будут накормлены, тогда и воцарится покой и счастье в сердце женщины. И получит она свое, такое дорогое, такое заслуженное спасибо... И ласково улыбнется. Как НАСТОЯЩАЯ женщина.

Ну вот, в общем-то, и все. Журнал наш только начинается, и мы не можем пока провести какого-либо глобального конкурса виртуальной красоты. Так что изучайте наш рейтинг, шлите ваши мнения и сомнения, почты электронные и дискеты бандерольные (последнее — шутка! Берегите носители, пользуйтесь только электронной почтой!), ведь следующий Новый Год тоже наступит. И число этому году будет громкое и соответствующее. А значит, вперед, к Топ и Топлесс 2000?..



ИГРА ИГРОВ

Виртуальный апофигей

П. Курков

По мотивам произведений Д. Мартина и П. Курвина

«Сто миллиардов элементалей кинулись по венам, артериям и капиллярам в поисках нервных окончаний. Магнитное поле, генерируемое креслом, создавало устойчивую связь всех элементалей с главным процессором».

Преамбула

...Иванов — геймер, ничем не замечательный. Поскольку отныне до конца нашей эпопеи он, как таковой, нам не встретится (да и в конце это уже будет не он, как таковой), то говорить о нем более незачем.

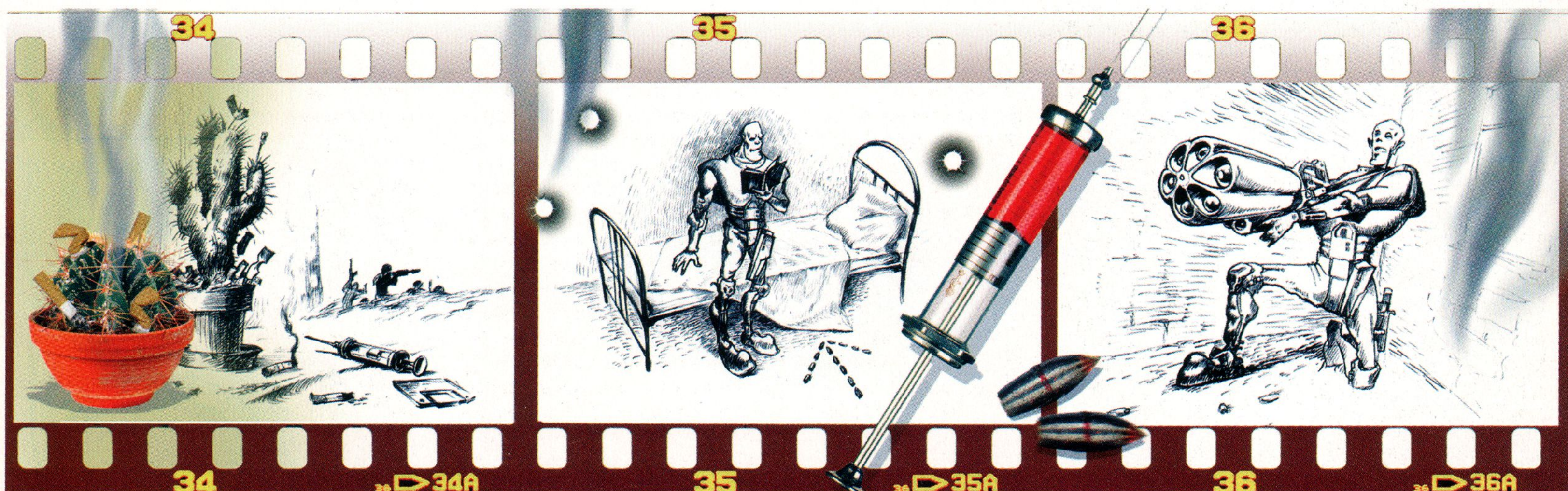
Иванов сидел в некоем подобии зубоврачебного кресла, одетый в нечто вроде пузырящегося на суставах высотного скафандра. Вместо головы у Иванова была футуристическая тыква из металла и темного пластика; только из-под лицевой пластины виднелись несколько расширенные, но все равно туповатые глазки. Кресло стояло около обшарпанного письменного стола; под столом валялись системный блок, расколотый монитор и прочие причиндалы компьютерной эры; на столе лежал одинокий серебристый шприц. По ту сторону стола имелся подоконник с забычкованным кактусом и окно с видом на блеклое небо, серые блоки девятиэтажек и желтые деревья. Интерьер комнаты дополняла заслуженная мебель, вся в шрамах и липких на вид подтеках. В углах валялись бутылки, окурки, дискеты и пустые CD-боксы. По стенам висели плакаты и календари, некогда разноцветные, а ныне довольно пожухлые. Подбор плакатов лишний раз свидетельствовал: про Иванова как такового даже современный писатель-неореалист-психоаналитик, получающий гонорар за построчное размазывание по бумаге чужого подсознательного, не сможет выдавить из себя текста даже на десять баксов.

Иванов вздохнул. Отбросил в угол бычок, который держал в правой руке (вернее, в массивной клешне скафандра). Поднес к глазам левую клешню с зажатым в ней цветастым буклетом. Замер на пару минут, трудолюбиво шевеля губами. Выматерился, отбросив буклет в тот же угол. Пошарив за спиной, нашел пристяжные ремни и пристегнулся. Пошарив в изголовье, нашел толстенный серебристый фидер и воткнул его в гнездо у основания тыквошлема. Что-то заухало и зашкворчало. Затем Иванов (с третьей попытки) взял неуклюжей клешней шприц со стола, опустил пластиковое забрало шлема и вогнал шприц себе в плечо. Матерщина сквозь шлем прозвучала неразборчиво, а потом и вовсе все затихло.

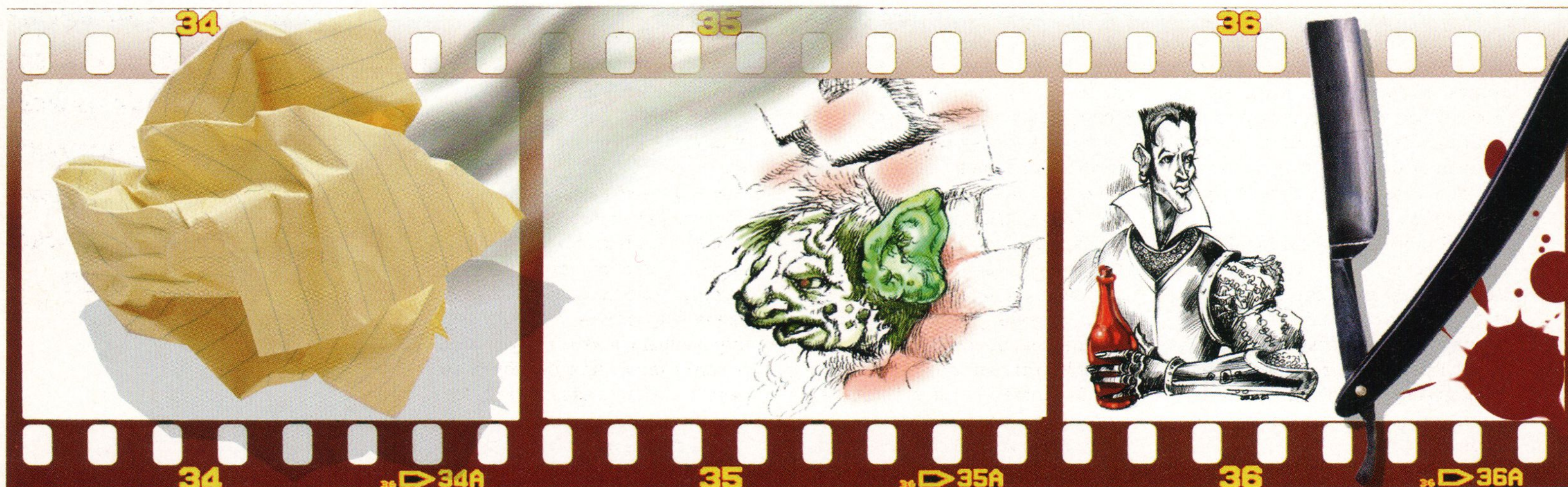
...Содержавшиеся в шприце, в глюкозном растворе сто миллиардов элементалей (каждая из которых по форме и размерам была идентична молекуле ЛСД, а по существу представляла собою транзистор) кинулись по венам, артериям и капиллярам в поисках нервных окончаний. Магнитное поле, генерируемое креслом, создавало устойчивую связь всех элементалей с главным процессором. Подергивания, подрагивания и даже поскуливания геймера, облаченного в геймсьют, немедленно расшифровывались и делали эту связь истинно обратной. Из угла потянулся слабый дымок...

Амбула

...Маньяка несло. Его несло не так, как Остапа, и даже не так, как дизентерийного больного. Его крутило, вертело и



ломало, вытягивало и деформировало так, что Маньяк сочувственно вспоминал о тяжелой работе Терминатора-2. «Что это!» — вскричал Маньяк в некоторую миллисекунду затишья, и неведомый голос услужливо ответил: «Это Игра Игров... или Игрей; впрочем, вам-то какая разница? Терпение, скоро будет первый уровень. Инструкции просты. Вы — бессмертны, но не



неуничтожимы. От вас требуется: спасти, уничтожить, пройти, сделать всех, никого не трогать, купить коробочную версию. Мы дадим вам: инструкцию, парабеллум, белладонну. Но помните: и-ыкгх...»

Голос икнул и обломился. Гигантская черная жужелица пробежала сквозь серо-буро-малиновые облака, застилавшие взор. «Баг...» — подумал Маньяк, теряя сознание.

...Снова была комната. Даже пахло пылью, вчерашними окурками и позавчерашней водкой. Но за окном простиралась унылая каменистая равнина, покрытая чахлым светящимся кустарником. Отдаленные камни и кусты были вполне реалистичны; ближайшие своей резкой, неожиданной и плывущей угловатостью вызывали в памяти Корбюзье и Церетели. За кустиками, хоронясь друг от друга, ползали люди в комбинезонах цвета хаки и какие-то неприятные гуманоиды (впрочем, тоже цвета хаки). Иногда они палили друг в друга, причем никакой системы не наблюдалось.

Маньяк осторожно приоткрыл дверь. Там была та же картина, только с другого ракурса. Какой-то персонаж завидел Маньяка в дверном проеме и всадил в него полный рожок. Стало больно и дурно. Маньяк захлопнул дверь и сел на пол. Рожок неприятно шевелился под кожей. Маньяк на четвереньках прополз по комнате, подвывая и тыкаясь в углы, и в пятом углу нашел зеленую бутылку без надписи.

— Эхма! Хуже не будет! — провозгласил Маньяк и высосал бутылочку. Рожок вышел из-под кожи и выпал в осадок. Освобожденные пули, покатившись по полу, образовали стрелку. Стрелка указывала под кушетку. Забравшийся туда Маньяк обнаружил три дивайса. Во-первых, огромный (хотя и легкий, потому что пластмассовый), зеленый шестиствольный 36,6-мм пулемет. Во-вторых, пачку папирос с надписью «Белл Амор». В-третьих, красивую книжечку в сафьяновом переплете, с золотым тиснением и надписью «Инструкция».

Маньяк шустро вылез из-под кушетки, сел на нее и открыл «Инструкцию». На первой странице было красивым готическим шрифтом написано: «Это — Твоя Игра! Играй ее!». На последней странице было очень мелко напечатано: «Все наши права защищены. На твои права нам наплевать. Мы не пираты — мы ни за что не отвечаем». Остальные страницы были белые и пушистые.

— Суки, — грустно сказал Маньяк. — Сволочи. Экспериментаторы!

Выходить из комнаты не хотелось: пластмассовый пулемет доверия не внушал. Долго сидеть тоже было нельзя: из жратвы после долгих поисков обнаружился (за обоями) только полузасохший сырок.

Маньяк сел и пригорюнился. Как-то не так ему все это представлялось... Жратвы нет, выходить искать на свою... хм... долю приключений чего-то не хочется... откуда-то несет дымом... Но долго горевать Игра не дала: внезапно дверь распахнулась, и кто-то вошел. Маньяк схватил подозрительную пластиковую игрушку, забился в угол и приготовился дорого продавать свой плавленный сырок.

...Эстет увидел Бардак еще с Перевала. Ошибиться было невозможно: раз среди Пустыни Имени Трех Дэ стоит родное... блочное... шлачное... с простыми квадратными рамами, значит, Бардак грядет! И он рванулся вниз, зажмурившись и отгоняя шалопаев в хаки (сокращенно — хакеров) любимой лазерной Бритвой Окамма. Бритва визжала в полную силу, издавая убойные заклятья («Ну Разве Это Графика!» и «Таким Движком Пугайте Ламеров!»). Хакеры Пустыни и прочие недоделанные Три-Дэ акселераты расточались пачками. Самого Эстета достать было невозможно: глаза-то закрыты. На ощупь открыв дверь предвкушаемого Бардака, Эстет открыл глаза... и снова зажмурился. На него в упор смотрели слепые стволы Пулемета Судного Дня.

— Я свой! — заорал Эстет. — Них шиззн! Йес, сэр! Ноу, сэр!

— Сам вижу, что ноусэр... — пробормотал Маньяк. — Кстати, свой — это чей? Этих Сук, Сволочей, Экспериментаторов?

— Вы о ком? — поинтересовался Эстет, открывая один глаз. — О Темном-Лорде-Сизой-Луны? Или о Душе-Последнего-Дракона-Налитых-Глаз? Или, не дай бог... — Эстет понизил голос, — о Крайнем-В-Очереди?

— Я о тех, почему мы сюда! — рявкнул Маньяк грамматически неверно, но от души.

— А, вы о Разработчике... — протянул Эстет. — Ну, знаете ли... лучше не надо. Понимаете, у него везде интерфейсы... некоторые из них даже не совсем дружественные...

— А у меня что — не интерфейс? — взбеленился Маньяк, выставляя вперед челюсть. — Чем-эт тебе мой фейс не глянется?

Эстет медленно потянул из-за спины Бритву Окамма. Но завязавшийся было интересный разговор прервался по независимым обстоятельствам. Прямо из стены между Эстетом и Маньяком вылезла неприятная Рожа. Левое ухо

> *«Открыв дверь Бардака, Эстет открыл глаза... и снова зажмурился. На него в упор смотрели слепые стволы Пулемета Судного Дня».*

у нее было ассиметричным — распухшим и зеленым. Явственно запахло горелым. Осмотревшись, Рожа осведомилась, обратившись к Маньяку и выпятив левое ухо:

— Здорово, геймер! Жалобы есть? Цель чуешь? Чего хочешь — корону Аэндора, или там спасти Принцессу Воще? Не боись, я напишу...

— Что это за Ухо-Рожа еще? — спросил прямодушный Маньяк.

Эстет вместо ответа свернулся клубочком и уполз под кушетку; Рожа набрала было воздуха для ответа, но разгоряченный Маньяк этого не заметил и с остроумными словами «Контора пишет!» заехал Роже правым хуком в примечательное зеленое ухо. Оно распухло еще больше и покраснело.

— Я! Да мне! Хуком да в Ухо! — заверещала Рожа. — Я пишу-стараюсь, и мне же... я же Вухо... Рожа? Да я ведь тут самый главный Междуфейс... то есть Интеррожа... тьфу! Так я тебе... тебя.. ты у меня...

Захлебнувшись падежами, Рожа исчезла. Маньяк выполз из-под кушетки.

— Ты что! — завопил он, от ужаса позабыв про Пулемет Судного Дня. — Ведь это же... это же... ну нет, это такая же..., что ты просто навсегда в ней! Это был сам Дружественный Интерфейс Разработчика! Ой, что будет...

— А меня в «кроватке» зовут Маньяк, — уныло признался Маньяк.

— По этому поводу надо принять эликсиру! — жизнерадостно завопил Эстет. — Потому что мы теперь команда! А то у меня уже весь градусник желтый от воздержания и понтов маловато! Деньги есть?

— И что, в этом Бардаке где-нибудь есть выпить? — недоверчиво спросил Маньяк, залезая в карман и выглядывая в окно. В кармане соблазнительно звенело; в окне было обнадеживающе пустынно: всех сгенеренных хакеров разогнал Эстет, а новые еще только генерились в своих Борделях.

— Это же Бардак! Значит, есть Бар, Барахолка... Деньги давай!

Маньяк вытащил из кармана пригоршню золотых и ссыпал в жадные ручонки Эстета. Эстет сжал кулачок и вдруг брезгливо сморщился, потрясая рукою.

— Что ты мне дал! — завопил он, обнюхивая пальцы. — Это же не деньги! Это дерьмо!

— Ну, после 17 августа... — начал было Маньяк, но тоже принюхался. Это действительно было

ка, — так дела не делаются. Клятва, квест — дело святое! Пророчество какое-нито должно быть... случайная встреча в кабаке... древний свиток...

— Ох, засверкают! — Провозгласил вдруг замогильный голос из кармана эстетской кольчуги. Эстет подпрыгнул. — Ох, засверкают мечи в Акваланге! Сказано, в ухе опять ковырнется Сломанный Меч Вождя! И недоумок отважится взять!..

— Выходи, руки за голову! — скомандовал Маньяк, направив Пэсдэ на карман Эстета.

— Так это ведь... — Эстет, стыдливо отводя глаза, достал из кармана клочок туалетной бумаги. — Это пророчество... древний говорящий свиток... в кабаке под столом нашел... — Маньяк смотрел угрюмо, и Эстет начал юлить. — Ведь они, древние пророчества, вечно байду несут! Этот хотя бы русифицированный, а кто его русифицировал? Сократ какой-нибудь пиратский! Какие акваланги?

— Про ухо слышал? — Сурово спросил Маньяк, и Эстет заткнулся. — А про недоумков слышал? Наш квест! Наш ход!

«Обещаю и торжественно клянусь: не иметь ни секунды покоя и вообще не иметь, пока не найду ту Рожу и не получит она в Ухо, будь та Рожа Ухом эльфа, человека, зверя или птицы!!!»



И Эстет непроизвольно потянул руку почесать репу (на репе под волосами у каждого скрывалась кнопка).

— Руку опусти! — посоветовал Маньяк, помовая Пулеметом Судного Дня (далее сокращенно — «Пэесдэ»). — И не боись! Подумаешь, Рожа... развесил тут уши... Кстати, твой стиль мне чем-то знаком... мы с тобою в «кроватке» случаем не встречались?

— Вообще-то я гетеросексуален, — осторожно заявил Эстет. — Но в кроватке меня обычно зовут Эстет.

дерьмо, перебивавшее даже запах дыма.

— Ах, Рожа! Ну, же... рожа! — запричитал Эстет. — Говорил я — не надо было в ухо! Он же, Рожа, всемогущ! Вот и подгадил... Он же...

— Он же! — перебил Маньяк и, приняв торжественную позу, начал вещать. — И на него найдется управа с левой резьбою! *Я, Маньяк, обещаю и торжественно клянусь: не иметь ни секунды покоя и вообще не иметь, пока не найду ту Рожу и не получит она в Ухо, будь та Рожа Ухом эльфа, человека, зверя или птицы!!! Месть! Смерть! И преисподняя!!!*

«Спятил» — подумал Эстет и попятился сам.

— Слушай, — попробовал он вразумить *офеаноревшего* Маньяка, — так дела не делаются.

— Ладно. Предохранимся и начнем... — вздохнул Эстет, вышибая ногою дверь.

Амбулатория

Маньяк вывалился в дверной проем. Над далекими синими горами быстро выкатывалось на небосвод огромное солнце дневного света. На фоне солнца пролетал Бармаглот. Маньяк присел, зажмурился и выпустил в сторону Бармаглота очередь из Пэесдэ. Разноцветные пули устремились к цели. Раздался страшный грохот, солнце лопнуло, обдав наших персонажей дождиком стеклянной крупы. Бармаглот хрипло каркнул, уронил Эстету на голову кованый сундук и, дымясь, ушел со снижением.

— Понятно. — Констатировал Маньяк, вглядываясь в наступившую ночь. — Без нужды не стреляем.

Из расколовшегося сундука выпали: кучка золота, бутылка с прозрачной жидкостью и три меча с ярлычками. На ярлычках значилось: Дай-Сворд (этот меч смахивал на катану в представлении техасского тинэйджера), Пас-Сворд и Крос-Сворд.

— Родимая! — завопил Эстет и присосался, отбив горлышко. С противным хлюпом, разрывая кольчугу, из боков Эстета выросли две дополнительные руки.

— Очень удобно, — констатировал Эстет, подхватывая все три меча и исполняя танец с саблями. — Кстати, я теперь в ударе плюс шесть к любому Барыге! Пойдем, разнесем вон тот Барак!

Бараком оказалась склизкая зеленая башня, по форме похожая на кошмар обкурившегося психоаналитика. Из башни выскочил жукоподобный Барыга, схватил Эстета за ногу и перебросил его через горы. «Ну, не в ударе я сегодня...» — успел проорать Эстет в полете. Маньяк выхватил из кармана два кубика и метнул их в Барыгу. Кубики легли шестерками. Барыга завыл и превратился в яйцо. «Сам свинец заливал», — довольно пробурчал Маньяк и попытался яйцо разбить. Заклубился фиолетовый туман. «Вы офигели», — провозгласил бесплотный голос.

— Сам знаю, — огрызнулся Маньяк и попытался яйцо распилить. Заклубился желтый туман. «Вы побледнели», — произнес тот же голос.

— Мать твою! — прокомментировал Маньяк. Яйцо, услышав заклинание, распалось. Внутри лежал Ключ. Маньяк схватил Ключ и открыл ворота Барака. За воротами простирался красивый английский парк с желтыми дорожками и постриженными кустами. В каждом кусте сидели картонные монстры, скучали и манкировали обязанностями.

— Эй, уроды! — провозгласил Маньяк, поводя Пээсдэ. — Выходи, помочимся!

— Мана не созрела, понты кончились, золотом рассыпаться тоже не станем, — предупредил Король Гоблинов. — Мочиться будем?

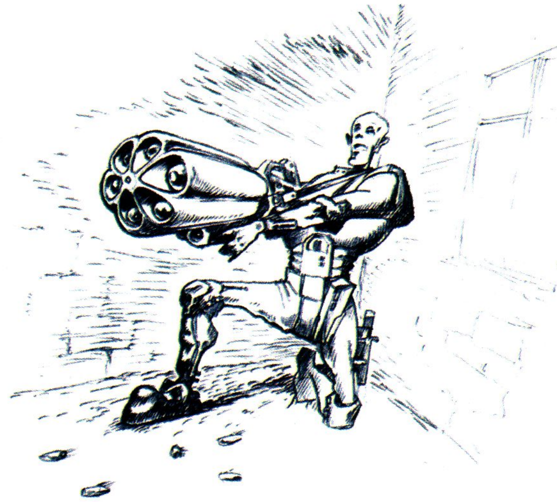
— На таких условиях — перетерплю! — гордо ответил Маньяк и пошел дальше.

По дорожке навстречу ему ползло нечто бесформенное и жуткое. Маньяк отскочил, решив, что крупным планом графика разваливается. При внимательном рассмотрении нечто оказалось изможденным мужиком, на четвереньках тащившим необъятный мешок. Из мешка выпирали углы. На поясе и на шее у мужика тоже висело множество железок, деревяшек, мешочков и пучков, волочившихся по земле. Увидев лежащий на тропе камушек, мужик остановился, принюхался, поднял камень и отправил его за щеку.

— Ты кто, болезный? — вопросил ошарашенный Маньяк. — Зачем тебе все это?

— Уйди с дороги! — невнятно ответил мужик. Из-за щеки у него упало золотое кольцо. — Я Последний Герой Квестов! Мало ли, что в жизни пригодится... — Во взгляде мужика вдруг затеплился нездоровый интерес. — Вот твой пулеметик... может, если им спину почесать в Замке Сирых Сил, то в урочище Пятого Колеса вызреет стартер к мотоциклу?

— Сейчас почешу, — пообещал Маньяк и дал очередь. Герой Квестов рассыпался мелкими понтами, оставив на песочке небольшого пароголового бурундучка. В воздухе пронеслось затухающее «Опять все сначала...». Из дымящейся ямы, выбитой пулями Пээсдэ, вылез пьяный Барлог, весь в перстнях и золотых зубах. В одной клешне он бережно нес бутылку Теле-Портера, в другой — Розовый Меч Последней Утренней Зари О Которой Мечтали Люди Первой Эпохи (сокращенно — Розовое Пузо). От Барлога пахло жженой бумагой.



— Я — Бич Преисподней, — горделиво заявил Барлог, любуясь сверканием бриллианта на большом пальце ноги. — Курьерским Багом командирован с последнего уровня. Так что считай, ты убит. Кидай все, что есть, сюда в канаву и вали на первую клетку.

— Щас!!! — Изысканно ответил Маньяк, свернул бурундучку обе боеголовки и метнул его в Барлога. С боевым воплем «Чип и Дэйл на страже Гондора!» парабурундучок вцепился Барлогу в глаза. Пока Бич Преисподней орал и размахивал клешнями, Маньяк подобрал выпавшую бутыль Теле-Портера и жадно хлебнул.

...Очнулся он на скале рядом с Эстетом. Эстет затравленно вглядывался вниз, в долину. Там кипела битва. Десять танков в упор расстреливали замок со множеством башен. Однако разрушенные башни вырастали вновь на глазах; пылающие пробоины самозатягивались, всасывая в себя дым и горы щебня. Башни лениво плевали в танки огромными стрелами размером с ползамка, возникавшими ниоткуда. Рядом нескончаемые толпы солдат вылезали из чего-то типа телефонной будки и набегали на пулеметную точку. Пулемет косил их сотнями, но будка была неиссякаема; впрочем, пулемету тоже не грозили глупые беды типа нехватки патронов или перегрева ствола. Погибшие солдаты немедленно впитывались в землю, так что даже завал из трупов не мешал работе этого конвейера. С другой стороны крепости еще дюжина бойцов бодалась со стеной, явно пытаясь ее продавить; рядом были открытые ворота, но бойцы их не замечали. Через ворота в замок как ни в чем не бывало въезжали телеги, нагруженые мешками с наркотой. Вместо солнца вся долина освещалась висящим в небе сияющим лозунгом:

«СТРАТЕГ! ТВОИ МОЗГИ — ТВОЯ ПРАВАЯ РУКА!»

Эстет повернул к Маньяку перекошенное от ужаса лицо.

— Мы в засаде! — объявил он. — Это владения Временщиков! Они объявили, что время должно течь равномерно, и теперь все интервалы здесь одинаковы! Выстрел из танковой пушки, строительство танкового завода, взросление и воспитание солдата, пробежка на полкилометра — все занимает здесь одно и то же время! А что они делают с пространством...

— А которые тут Временные! — не дослушав, Маньяк выпалил по долине из Пээсдэ. Замок приподнялся в воздухе, сложился и вновь разложился. Танки начали переводить стрелки.

«С боевым воплем «Чип и Дэйл на страже Гондора!» пара-бурундучок вцепился Барлогу в глаза».

— Бежим! — завопил Эстет и рубанул Бритвой Окамма по скале за спиной. Скала мелодично раскололась, и приятели рухнули в Не-Обходимое Подземелье.

Амбалы и Амбиции

...Они стояли на перекрестке. Слева был бассейн с зеленой жижей, справа доносился топот. Маньяк с Эстетом переглянулись и отступили. Топот приблизился; из темноты выскочил детина в пластиковом комбинезоне и с пышным бюстом. В руках детина нес нечто, похожее на помесь атомной подводной лодки, истребителя Хана Соло и жука-рогача; однако, судя по фиолетовым облакам, изрыгаемым дивайсом, это было оружие. Детина стремительно пробежал мимо наших героев, паля направо и налево, и с громким плеском нырнул в бассейн.

— Никому не позволю!!! — Взревел Маньяк, разглядывая сквозную дыру в своем пузе. — Теперь опять молиться, а я атеист! Что за гермафродит?

— Да это же Сумасшедший Квакер! — затараторил Эстет. — Он безобидный... почти... кроме своих, никого не трогает... сейчас из колодца выпрыгнет и обратно убежит...

Новый всплеск и топот возвестил, что Сумасшедший Квакер снова приближается. Маньяк выскочил из укрытия с воплем «замочу!». Замочить Квакера не удалось — он и без того был насквозь мокрый. Атомные пули Пээсдэ и разряд Квакерского дивайса столкнулись в воздухе. Из образовавшейся каши материализовался Ментальный Логический Конец.

— А вот и я, — заявил он, гнусно хихикая. — Документики попрошу, граждане.

— Их есть у меня! — С этими словами Эстет предъявил Ментальному Концу свой Пас-Сворд прямо по головке. Конец с воем провалился под землю; вслед за ним и наши персонажи рухнули на следующий уровень.

— Опять! — ныл Эстет, разгребая завал вокруг себя всеми тремя мечами. — Опять в историю попали! Сначала рубить, потом смотреть... Все, решено, буду вдумчивый, буду дружелюбный...

Маньяк с явным отвращением молился в углу. Дыра в пузе зарастала. Глаза застилал едкий дым.

— Стрелять, рубить... — продолжал каяться Эстет. — Здесь с умом надо проходить! Вот где наша Цель? Ты цель видишь?

— Вижу цель. — Коротко доложил Маньяк. — Низколетящую.

Из темноты подземелья вылетел толстый красный карлик с мечом Пурги в руке.

— Я — Злоблин Местный, — объявил он, поднимая меч. — В свой ход я поднимаю меч. Ваши действия?

— Ну... мнэ-э... поговорим? — замялся дружелюбный Эстет.

— Я поднимаю пулемет... — начал Маньяк, но вдумчивый Эстет его перебил:

— А может, выпьем?

— Я поднимаю пулемет, — неуклонно продолжал Маньяк, — и стреляю!

— Все ясно, — ответил Злоблин, упал и превратился в Кольцо.

— Колечко я подберу, нечего ему тут валяться... — пробормотал Маньяк, и они пошли вдаль сквозь клубы дыма. На третьем повороте из-за угла с жалобным всхлипыванием появился оборванный Баромир.

— Мы идем верным путем! — обрадовался Эстет. — Бардак близко! Баромирушко, а что это с тобою? Чому штанцы порваты, шляпа без пера, меч поломат?

— Я из Бара шел... — закряхтел Баромир. — С бабками на Барахолку... А тут они подошли... Бармалей и Барбадосса... Давай, говорят, меч тебе сломаем... будет не меч те, а мечта... ибо сказано: «в ухе опять ковырнется Сломанный Меч Вождя»... Хочешь, говорят, вождем быть? Ну, сломали... потом не помню... бабок нету, дедку тоже... сломали... — Баромир зарыдал.

— Пророчество! — закудахтал Эстет. — Помнишь клятву, Маньяк? В Ухо! Именно этим мечом! Баромир, дай меч!

— Не дам, — возразил Баромир. — Последнее! Сам кому хошь в ухо дам, а не меч!

— Ах, Гад Ползучий! — произнес Маньяк сильное заклинание. — Эй, Кольцо, сделай, чтобы он не жужжал и в... в ухо не лез!

И стал Баромир аквалангом. А между баллонов лежал Сломанный Меч Вождя.

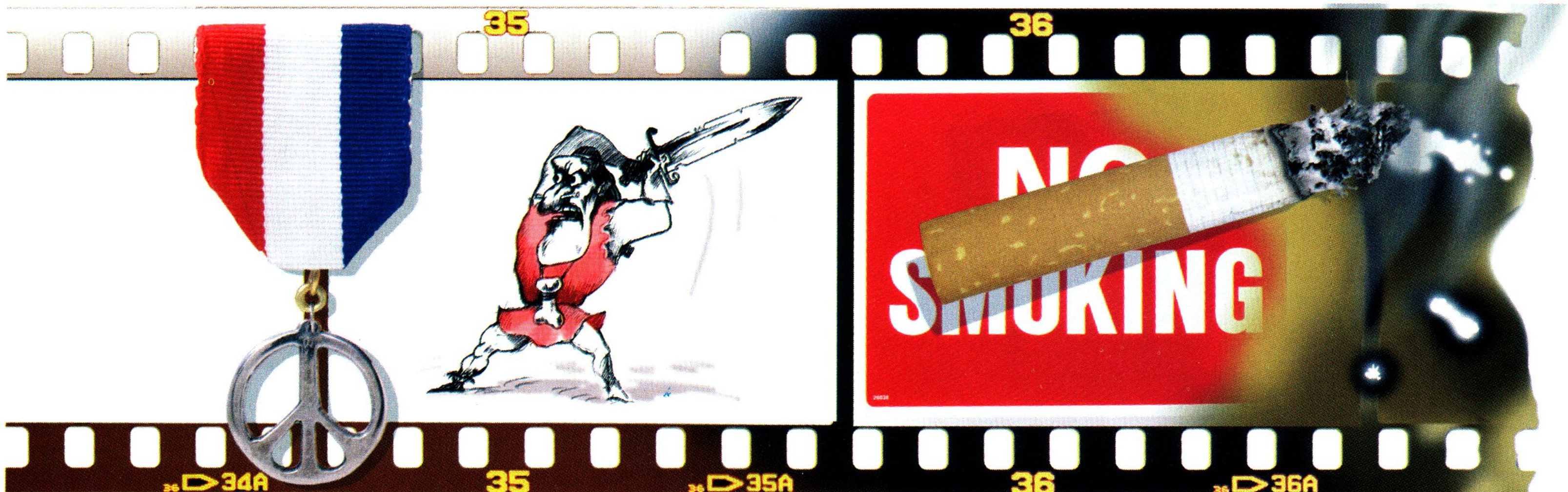
— Все сходится... — прошептал Эстет. — Чую, Рожа близко...

— В Ухо! — проорал Маньяк древний боевой клич. Эхо подхватило клич, он ширился, разрастался, расхристался. Продираясь сквозь дым, все пошли в...

Амба

...В комнате было много горючего материала. Поэтому она выгорела дотла. Затем занялся дом, затем весь квартал. Пожар никто не тушил — пожарные тоже прикупили себе геймсьюты. Когда все закончилось, внутри черного, решетчатого остова дома можно было бы разглядеть неповрежденное серебристое кресло, неуязвимый шедевр игровой индустрии (впрочем, смотреть было некому). Сквозь оплавленную лицевую пластину весело скалился обугленный череп. Иногда его челюсть подрагивала, а фаланги кисти, запеченной в перчатке геймсьюта, подергивались. Затем прошли дожди, ветры нанесли почву. В глазницах выросла трава, кости приобрели матовую белизну. Но мумифицированные сухожилия иногда все еще сокращались, а значит, Игра продолжалась...

«— Да это же Сумасшедший Квакер! — затараторил Эстет. — Он безобидный... почти... кроме своих, никого не трогает... сейчас из колодца выпрыгнет и обратно убежит...»



Fallout 2
КАК НАМ ОБУСТРОИТЬ Америку 2241 года

Кирилл Алехин ака Маза

Первый Fallout, без сомнения, стал одной из самых значительных игр прошлого года: подобное сочетание интересного сюжета, симпатичной музыки и графики с потрясающей играбельностью не могло не задеть сердца игроманов. Прямо скажем, что Interplay достигла своей цели, и всю осень 1997 года добрая половина играющей планеты тратила свое время (и деньги!) именно на Fallout. Естественно, что такой хит не мог обойтись без продолжения, и появление второй части было лишь делом времени.

Паспорт

Fallout2

Жанр:	RPG
Разработчик:	Interplay
Издатель:	Interplay Production

Системные требования

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium P90
Память:	16/32 Мбайт
Видео:	1Мбайт
CD-ROM:	2x

25 Мбайт на винчестере

И вот 30 октября 1998 года это свершилось: на свет появился Fallout2. Interplay поработала на славу, создав просто отменную игру, в которой исправила главный недостаток первой части — легкость прохождения. Если первый Fallout спокойно пробегался за 10–15 часов, то на второй у вас уйдет не меньше 2 суток чистого игрового времени. Хорошо это или плохо, решайте сами, но я уверен, что небольшой солюшен вам не помешает, так как в игре полно мест и задач, над решением которых можно застрять и забросить игру, так и не оценив ее по достоинству.

С самого начала я рекомендую не бросаться сломя голову в бой, а начать игру с создания вашего собственного персонажа. Добрая половина удовольствия в игре состоит в «качании» героя, а наблюдать за прогрессом супермена (вариант для феминистов — супервумен), созданного вашими руками, согласитесь, гораздо приятнее.

Щелкнув на кнопке «create character», вы попадете на экран, где изображены все характеристики будущего персонажа, которые вы сможете сбалансировать на ваш вкус и создать Героя Вашей Мечты. К слову сказать, любой герой, помимо имени, пола и возраста, имеет уйму разных навыков, несколько специальных умений и такие базовые качества, как сила, выносливость, ловкость, восприимчивость, интеллект, обаяние и даже удача. Каждое качество прямо влияет на различные характеристики, а также на уровень базового развития некоторых навыков. Уровень развития любого из вышеперечисленных характеристик колеблется от 1 до 10, и его правильная балансировка значительно облегчит вашу игру.

Подробнее:

Сила (Strength)
от силы зависят количество Hit Point'ов (проще — той самой драгоценной жизни), сила удара кулаком и ногой (некоторые как жахнут — зубы так и сыплются) и максимальный общий вес, который способен тянуть на себя ваш персонаж.

Восприимчивость (Perception)
отвечает за внимательность героя (к примеру, способность найти ловушки до того, как тебя размазали по стенке) и за меткость в бою, так что любой потенциальный снайпер должен иметь этот параметр как минимум на 8.

Выносливость (Endurance)
влияет на количество и скорость регенерации пресловутых хит-пойнтов и на степень защиты организма к ядам, радиации и прочим бякам. В общем, в здоровом теле — здоровый дух и все такое...

Обаяние (Charisma)
от обаяния зависит ваше умение общаться и цены при покупке/продаже товаров у NPC (все остальные люди в игре, кроме вас). Достаточно важное качество, так как дядька (а еще лучше — тетька) с развитым обаянием способен решить 2/3 квестов мирными методами, просто уболтав нужных персонажей.

Intellect
нужен абсолютно всем — этим пренебрегать нельзя. Он влияет на количество так называемых skill point'ов (очки, получаемые вами каждый уровень, которые можно тратить на развитие навыков персонажа. Совершенно необходимая вещь!). Время тупых воинов давно прошло, а в Fallout 2 человек без мозгов — это вообще человек без будущего, так что интеллекту надо уделить максимум внимания.

ловкость (Agility)
зависят подвижность и увертливость персонажа, а также количество ходов во время боев. Последнее свойство просто необходимо для воина, так как оно позволит бить врага чаще или сильнее или и то, и другое. Редкостно нужное качество!

удача (Luck)
удача — наверное самый бесполезный параметр, от которого зависят в основном шансы нанести противнику критические повреждения (целился в ногу, а попал в глаз, раз — и нет человечка), а также шансы наткнуться во время путешествия на что-либо уникальное (к примеру, наткнуться в пустыне на скелет акулы или обломки космического шаттла). Все это, конечно, интересно, но не так ценно, и поэтому удачей можно в принципе пренебречь.



Увы, я не могу сказать «ставьте силу 7, ловкость 3 и удачу 7, а остальное — как хотите», так как Fallout 2 — игра, в которой каждый вырабатывает свою собственную тактику. Один побеждает силой, снося все на



своем пути, другой проходит хитростью, втираясь в доверие к противнику, а третий просто прокрадывается позади всех постов, берет, что надо, и уходит незамеченным. Поэтому вы сами должны решить, что вам интереснее, и сбалансировать героя, исходя из тактических соображений.

После этого необходимо выбрать 2 специальных умения и несколько любимых навыков. Что касается навыков, то там все очень подробно расписано и нарисовано, так что с этим проблем не возникает, а вот в некоторых спецумениях зарыта бооольшая собака. Где, например, сказано, что, выбирая Fast Shot (быстрый выстрел), герой навсегда лишается права на прицельный огонь? А ведь часто бывает выгоднее один раз пальнуть по глазам, чем долго и упорно дырявить бронированное пузо. Просто не советую брать пресловутый Fast Shot, One handler (будут проблемы с нормальным оружием) и Fast Metabolism (любой яд или радиация бьют вас в мгновение ока). Остальные умения, конечно, тоже имеют свои недостатки, но они не столь значительны и не особо усложнят жизнь.

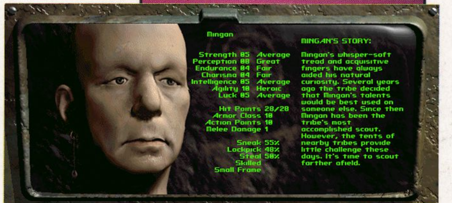
Однако на этом процесс создания героя не заканчивается. Даже начав игру, вы постоянно будете развивать его, улучшая навыки, а раз в 3 уровня вам будут доставаться перки — тоже некие специальные навыки, но без отрицательных сторон. В этом и состоит игра, и никто еще ни разу не жаловался на плохую систему превращения дохлячка в супермена.

Fallout 2 не имеет единого рецепта прохождения: есть несколько обязательных задач и много-много побочных, выполнять которые сущее удовольствие. Для удобства в солюшене квесты разбиты по городам, иначе в обилии заданий немудрено запутаться.

Любая задача имеет несколько путей решения, и описанный способ не всегда является самым лучшим, так что в игре вам придется думать (и не жалуйтесь, я и сам

Щелкнув на кнопке «create character», вы попадете на экран, где изображены все характеристики будущего персонажа, которые вы сможете сбалансировать на ваш вкус и создать Героя Вашей Мечты.





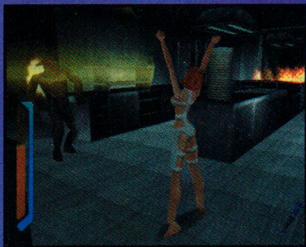


В числе необходимых перков стоит назвать Small Guns (самое распространенное оружие в игре именно винтовки), из желательных — Steal (патроны и пистолеты из карманов будете таскать только так). Третье умение тратьте как хотите. Возможно, его хорошо пустить на ручное (melee) оружие — это здорово облегчит первые 2 часа игры.

Ну вот герой создан и сохранен в специальный файл, и пора начинать собственно игру и «путеводитель для хороших парней».

CHEATS

The 5th Element



Коды набирать в главном меню, после чего начинать новую игру:
RALPH — выбор уровня;
DAVID — неограниченный боезапас;
THIERRY — наблюдение за врагом;
JEROME — щит;
OLIVIER — все оружие;
FANETTE — все объекты, доступные в инвентаре;
BENOIT — все видеовставки;
JOEL — врубить все возможные читы.

Age of Empires: Rise of Rome



Коды набирать в окне общения с прочими игроками (chat window):
king arthur — превратить птичек в драконов;
grantlinkspence — что-то такое неизвестное;
pow big mamma — новый юнит;
BabyPrez (малыш на трехколесном велосипеде — 500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng);
convert this! — новый священник Saint Francis, убивающий врагов молнией(25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng);
stormbilly — новый юнит-робот Zug 209 (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng).

H.E.D.Z.



Нажмите T и наберите в окне:
OH MY GOD — режим «Бога»;
TOO HARD FOR ME — выключить AI.

не люблю!). Так что запаситесь хорошим настроением (и хорошим напитком. - *Прим. ред.*) и... в добрый путь!

Arroyo

Это ваша родная деревенька. Как бы она вам ни нравилась, спасать придется все равно — крепитесь. G.E.C.K. нужен как воздух.

Но сначала вам надо пройти испытание — достаточно ли вы круты для задания. Игра начинается с того, что вы стоите на пороге храма, подозрительно напоминающего лучшие архитектурные творения времен майя, населенного муравьями и скорпионами. Смело входите и идите вперед. Единственное серьезное препятствие — стальные двери, первую из которых надо взломать (навык Lockpick), а вторую взорвать динамитом, лежащим неподалеку в одном из горшков. На выходе вы встретите последнее испытание, «лучшего бойца деревни». Вступите с ним в рукопашную, и после нескольких ударов он убежит. Испытание пройдено! После испытания вы попадете в деревню, где вам выдадут одежду вашего дедушки (сине-желтый комбинезон с циферкой 13 на спине), и вы в официальной форме получите свое задание.



Этот храм — первое испытание, эдакая проверка на способность выжить во враждебной среде.

Перед выполнением местных квестов подойдите к индейцу с копьем, стоящему в одной из палаток. Поговорите с ним, и он научит вас применению ручного оружия (увеличится скилл Meele Weapon), а индеец, стоящий около каменной головы, натренирует вас в рукопашном бое. Пока у вас нет нормального оружия, эти умения могут помочь выжить.

В центре деревни есть сломанный колодец. Почините его (навык Repair) и получите 100 очков.

Местный шаман, а по совместительству лекарь, попросит вас очистить его огород от 2 плюющихся колючками растений. Возьмите нож, вырежьте сорняки и получите 100 очков опыта. После этого старик попросит вас принести ему 2 целебных растения, чтобы он смог смешать для вас целительное снадобье. Снадобье может на первое время заменить вам стимпаки, но особо беспокоиться из-за него не стоит. Захотят убить — убьют.



Один из индейцев, Nogor, потерял во время охоты свою собаку Смока. Собака находится в том же районе, что и снадобья для шамана, в северо-западном углу. На пути вам встретятся несколько ящериц, которые не смогут доставить особых проблем. За работу получите 100 очков.

И, наконец, старейшина даст вам главный квест: найти G.E.C.K. (Набор по Созданию Райского Сада) из Vault'а, который поможет спасти деревню. G.E.C.K. этот можно свободно взять в Vault 13 или в самом конце игры в Enclav'е, но сразу за ним можно не ломиться: у вас есть около года до того, как деревне станет совсем туго.



Некоторую информацию о местонахождении G.E.C.K.'а старейшина посоветует взять у торговца Вика. Найти Вика — тоже небольшой квест. Старейшина считает, что Вик живет в близлежащем городке. Это не так, конечно, но вам все равно предстоит туда отправиться.

Последний квест можно выполнить, только если у вас perception 6 или больше. В разговоре охранник моста поинтересуется: «А чой-то у тебя такое тупое копье?» Если вы попросите его наточить вам такое же, он пошлет вас за кремнем к вашей тете. Кремень можно выменять, выкупить или выпросить, после чего охранник наточит ваше копье, увеличив его характеристики.



ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

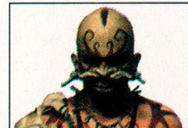
Все квесты Arroyo

- Kill the evil plants that infest Hakunin's garden.
- Obtain flint to have Mynoc sharpen your spear.
- Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds.
- Retrieve the GECK for Arroyo.
- Find Vic the Trader.

Klamath

В центре города стоит здоровый тупой индеец по имени Торр, которому поручен выпас коров. Если вы согласитесь ему помочь, то попадете на экран, где кроме коров вас ожидают два фермера и десяток скорпионов. Перебейте их всех (скорпионов, а не фермеров) и получите свое вознаграждение (очки).

В BVCENTR'е (здание, около которого вы появляетесь при входе в город) одна из женщин попросит вас найти своего друга, охотника Смайли. Поначалу, пока нет огнестрельного оружия, это довольно трудная задача, лучше отложить ее на потом. Смайли находится в расположенных за чертой города Токсичных пещерах, населенных золотыми ящерицами. Пол в пещерах местами залит токсичными отходами, наступая на которые вы быстро теряете хит-пойнты. Чтобы этого не происходило, запаситесь резиновыми сапогами (лежат в одном из зданий в Klamath'е или в первой комнате справа в этих же самых пещерах). За спасение Смайли научит вас снимать шкурки с убитых ящериц (хорошая возможность заработать), а также вы получите очки.



В том же здании поговорите с женщиной, продающей спиртные напитки (дочерью той, чей друг пропал). Вы можете получить первого попутчика, Sulik'a, выкупив его у нее за долги. Это не самый лучший попутчик, но на первое время сойдет.

Обыщите полки в лачуге с табличкой «Vic's» на стене и возьмите с полки Vic's Radio — оно понадобится вам в Den'e. Ни в коем случае эту штуку не продавайте.

В соседнем районе Trapper Town'e поговорите с Slim Picket'ом. Он расскажет вам о большой проблеме с крысами и даст ключ от двери, ведущей в запретную часть района, чтобы вы эту проблему решили. В подвале вы найдете гигантскую крысу с красными глазами — это Бог Крыс. За его убийство (это не сложно) вы получите 300 exp'ов. Вылезете из подвалов через другой люк и попадете в ту самую закрытую часть города. Выломайте из мотора безколесого «кадиллака» запчасть (fuel cell con-toller, эта деталь понадобится вам позднее) и дуйте из города — в Klamathe'e больше делать нечего.

В Klamath'e вы найдете разбившийся вертолет, охраняемый взбесившимся роботом. Если робота не убивать, а починить, то можно получить несколько тысяч очков, что вполне прилично для начала игры.



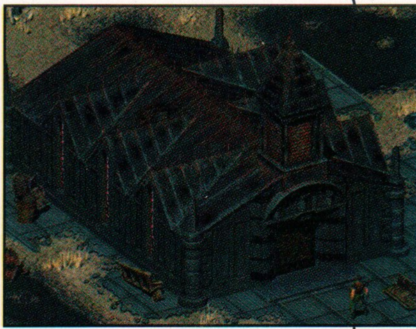
В Toxic Caves есть лифт, ведущий в подземный бункер. Чтобы его задействовать, надо сначала починить стоящий рядом генератор, а потом открыть электронными отмычками МК2 дверь лифта. Внизу вы найдете лазерный пистолет и много патронов к разным видам оружия.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Все квесты Klamath:

- *Refuel the still.*
- *Rescue Smiley the Trapper.*
- *Guard the brahmin.*
- *Rustle the brahmin.*
- *Kill the rat god.*
- *Rescue Torr.*





Den полон возможностей заработать очков и денег как для «хороших» игроков с положительной кармой (хех... тоже мне, добрые герои), так и для простых народных бандюганов, за коих наверняка предпочитают играть очень и очень многие.

The Den

Третьей локацией, которую вы найдете во время странствий, будет небольшой городок к югу от Klamath'a, подписанный на карте не иначе, как The Den (название можно перевести с английского, как «притон»). В принципе, это тоже никому не нужная провинция, но, в отличие от Klamath'a, здесь есть вещь, без которой прохождение игры станет долгим и занудным (а кому это надо?), — быстрый и надежный автомобиль. Кроме этого, город полон возможностей заработать очков и денег как для «хороших» игроков с положительной кармой (хе... тоже мне, добрые герои), так и для простых народных бандюганов, за коих наверняка предпочитают играть очень и очень многие. Эта страсть мне вполне понятна, потому как нет ничего приятнее, чем обокрасть маленького мальчика или расстрелять семью голодных фермеров за пару яблок. Но мы отвлеклись.

По Den'y тут и там шныряют мальчишки, которые вполне достойны пули, так как в процессе шныряния умудряются вытащить из ваших карманов кучу вещей — от зажигалки до пистолета. Мочить детишек на месте все же не рекомендуется, а если пропало что-то ценное, то эту вещь всегда можно выкупить у местных торговцев (вся добыча мальчишек стекается именно туда).

Пункт первый — машина. На свалке старых авто зайдите в маленькую хибарку и поговорите с живущим там Смитти о стоящей на свалке более или менее целой автомашине. Он готов вам ее уступить за 2000, но она не на ходу — не хватает двух деталек. Первая запчасть у вас должна быть — помните, что вы выломали из «кадиллака» в Klamath'e? Теперь ждите, пока накопится сумма в 2000 (завяжите на время с покупками: машина важнее!). И сходите пока в Gecko за второй деталькой. Ее даст вам механик в обмен на super repair kit (если вам лень выполнять в Gecko квест и честно зарабатывать ремонтный сундучок, вы можете купить его у Смитти и сразу обменять на вторую деталь). Машина работает на любых патронах к энергетическому оружию, которых немного позже у вас будет предостаточно.

Теперь можно переходить к квестам.

Глава местной группировки Лара попросит вас узнать, что хранится на складе в церкви в восточном районе города. Подойдите к одному из охранников, стоящих у входа в храм божий, и соврите, что вас послал Метцегер. Когда он вас пропустит внутрь (получите 500 очков!), загляните в любой ящик (еще 500 очков!) и возвращайтесь к Ларе за заработанным.

После этого она захочет узнать распорядок дня некого Тайлера (ее конкурент), чтобы его... того... Поговорите с ним и узнаете, что вечером будет пьянка. Вернитесь к Ларе, и она вас опять отблагодарит.

После этого она пошлет попросить у Метцегера (местный крестный отец, глава регионального отделения работорговцев)

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты Den:

- Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger.
- Sabotage Becky's still.
- Get car part for Smitty.
- Return Anna's locket.
- Collect money from Fred.
- Get book from Derek.
- Deliver a meal to Smitty for Mom.
- Lara wants to know what is being guarded in the church.
- Get permission from Metzger for gang war.
- Find weakness in Tyler's gang guarding the church.
- Help Lara attack Tyler's gang.

CHEATS

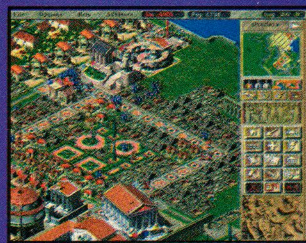
Blood 2 (Demo)



Нажмите **T** (режим общения с другими игроками), после чего наберите:

MPGOD — «Бог»;
MPKFA — полные броня, обойма и здоровье;
MPHEALTH — полное здоровье;
MPAMMO — полная обойма;
MPARMOR — полная броня;
MPCLIP — клиппинг;
MPPOS — показать позицию;
MPCAMERA — установить угол камеры;
MPLIGHTSCAPE — установить световые настройки;

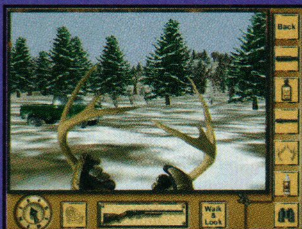
Caesar 3



Это скорее не чит, а баг. Тем не менее: зайдите в Сенат, нажмите на Императора и попросите долг в 500 динаров. Через несколько месяцев, когда наберете около 3000, отправляйтесь на тот же экран и нажимайте кнопку Give to city. Выбирайте «все» и «отдавайте». Денег у вас не останется, неважно, просто нажмите кнопку Give to City еще раз и наслаждайтесь. Ни в коем случае не жмите снова кнопку All! Количество денег, которые вы дадите городу, будет тем же, что и раньше. Ваши личные сбережения пойдут в минус, но это неважно, зато денег у города будет безгранично. Можете повторять это сколько угодно. Не бойтесь выходить с экрана Сенат, вы всегда сможете вернуться и еще раз отдать городу денег.

CHEATS

Deer Hunter 2



Набирать во время игры:
camera set fox# — смотреть из глаз лисицы;
dh2tracker — увидеть оленя на карте;
dh2shoot — автоматически оказываетесь на нужном для стрельбы расстоянии от оленя;
dh2deadeye — камера, которая следует за вашим выстрелом;
dh2honey — привлечение оленя к вам;
dh2circle — прикрепляет вас к оленю (?)
dh2sightin — нечто загадочное, что поймут истинные охотники;
dh2wright — режим полета;
dh2doolittle — вы не будете спугивать зверей;
camera set deer1 — режим взгляда из глаз оленя;
camera set player — а тут — из глаз охотника (?);
dh2flash — бегать очень быстро;
dh2supaflash — еще быстрее;
dh2thunder — гром;
dh2light — молния;
dh2rain — дождь;
Dh2snow — снег;
dh2blizzard — быстрая смена погоды;
dh2deerzilla — устрашающе большой олень;
camera set crow# — корова!

Hardwar



В окне запуска игры отправиться настраивать джойстик и установить для любой кнопки функцию God Hanger. После этого при нажатии нужной кнопки вы будете попадать в ангар, где сможете до основания зарядить свою мошку. После возвращения игры ждите сразу же атаки.



разрешения на убийство Тайлера. Он вроде бы не против, так что вернитесь к Ларе и поучаствуйте с ней в ночном рейде, но не ждите, что это принесет вам много положительной кармы.

Помните, что старейшина племени просила вас найти Вика? Он находится здесь, в заключении у работорговцев. Поговорив с Метцегером, вы узнаете, что Вик должен починить им радио. Подойдите к охраннику у каморки Вика и скажите, что хорошо разбираетесь в ремонте. Он вас пустит внутрь, и вы сможете передать Вику детали радио, найденного в Klamath'е (за работу — немного очков). Но злобный работорговец (или Отличный Парень-Работорговец — все зависит от целей и методов вашего героя) не захочет отпускать Вика просто так, а попросит за него еще 1000 монет «откупных». Можно расплатиться и забрать Вика, но так как деньги вам еще нужны на автомобиль, рекомендуется просто перестрелять всех работорговцев, за это вы получите дополнительных 1500 очков и еще 1250, когда отпустите рабов. Уничтожить такую армию на первых порах довольно трудно, поэтому желательно перед началом драки выкрасть у всех противников оружие и патроны — это значительно увеличит шансы на победу. После освобождения Вика (200 очков) вы можете взять его в напарники — он весьма паршивый стрелок, но зато всегда может помочь что-либо отремонтировать.

Если же вы играете, стремясь создать себе отрицательную репутацию, то можно здорово продвинуться в этом деле, вступив в работорговцы. Вам дадут задание перебить около 2 десятков индейцев и сделают фирменную татуировку, что даст примерно 300 очков кармы и немного денег.

В одном из домов в главной части города найдите парня, показывающего за деньги мумию. Подождите в этой комнате до 12 часов ночи — в соседней комнате появится грустное привидение некой Анны. Поговорив с хозяйкой забегаловки, вы узнаете, что местные панки уперли у несчастного духа медальон. Это дело надо исправить! Панки тусуются в углу центрального района города (3 парня в кожаных куртках). Поболтав с главарем, внушите ему мысль, что если он не сдаст медальончик, привидение будет шататься за ним до самой его (главаря, а не привидения) смерти. Если же на него угрозы не действуют, украдите украшение или быстро, без особого визга, устраните всех 3 и заберите его с трупа, далее отдайте его Анне, подбирайте ее бренные косточки и тащите весь этот хлам на кладбище. К этому времени вы уже должны были найти лопату (она лежит на полке в доме с мумией или в одном из шкафчиков продавца машин Смитти), так что, прибежав на кладбище, хватайте в правую руку лопату, в левую - кости и ищите могилу с вывеской «Anna Winslow», раскапываете ее (юзаете лопату на могилу), кладете в яму кости и закапываете. Самый сюрреалистичный квест игры выполнен! (600 очков.)

> Если вы хоть раз убьете ребенка, то получите «несмываемую» репутацию Childkiller, и в городе, где вы совершили убийство, вас начнут ненавидеть.

Список NPC

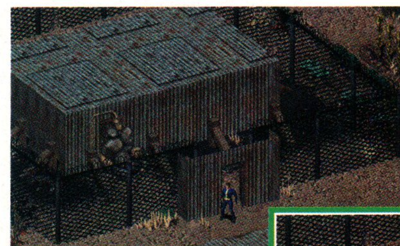
Имя	Местонахождение
Sulik	Klamath
Vic	Den
Miria/Davin	Modoc
Cassidy	Vault City
Lenny	Gecko
Marcus	Broken Hills
Myron	New Reno Stables
Skynet Robot	Sierra Army Depot
K-9	Navarro
CyberDog	NCR
Goris	Vault 13
Xarn	Navarro
Dogmeat	Cafe of Broken Dreams

Теперь из Den'а можно уходить. Если вы не забыли поговорить со всеми жителями, то вы наверняка знаете еще о двух городах — Vault City на востоке и New Reno на юге. Если притвориться, что мы не знаем, где лежит G. E. C. K, можно смело по наводке Вика топать в Vault City, и примерно на полпути вы наткнетесь на еще один маленький городишко.

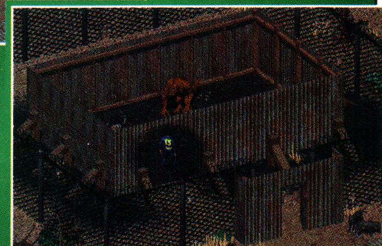
Modoc

Это совсем небольшой город торговцев, уступающий своими размерами даже чахлому Klamath'у. Тут нельзя найти ни архиважных квестов, ни необычных видов оружия, ни каких-то совершенно необходимых в дальнейшем предметов, но кое-какие задания у жителей все же имеются.

Старик по имени Фаррел пожалуется, что его сад, расположенный рядом с городом, заполнили крысы и прочие твари, и теперь он не может выращивать там овощи. На самом деле там вас ждут 2 десятка мелких и не очень крыс-мутантов, некоторые из которых обладают «ядовитым» укусом, но в целом серьезных врагов там нет. После того, как вы



1 Север Модока. Сарай. Двери завалены камнями, злые сабаки рычат и не дают подойти... Наверняка там что-то интересненькое...



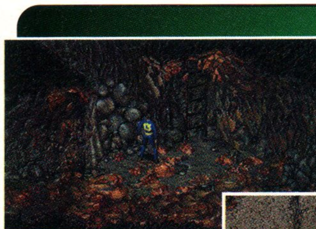
2 Интереснее некуда! Это DeathClaw — один из самых страшных зверюг в игре! Вон как драпают сабаки, а у меня пока только пистолетик имеется. Правда, если я его все-таки уложу — получу 1000 EX. Рискнуть? Или всед за собачками?



расправитесь со всеми, и герой произнесет что-то типа «Я думаю, что это все...», вернитесь в город к Фаррелу и помимо очков опыта вы получите из рук благодарного старика 1000 золотых крышечек.

Один из жителей расскажет вам, что на Ферме Призраков, расположенной к северо-востоку от города, происходит нечто странное. Придя на ферму, походите по стоящей в центре хижине, пока не провалитесь под пол. Окажется, что в подземельях Фермы Призраков много лет уже живут люди. Несмотря на то, что опасность порабощения мутантами уже миновала и жизнь на поверхности не столь опасна, они не могут выйти, так как их глаза совершенно отвыкли от солнечного света. Предводитель «призраков» Slog расскажет, что люди из Modoc'а беспощадно истребляют всех «полуслепцов», осмелившихся выйти на поверхность (вдоль дороги к ферме стоит множество шестов с насаженными на них людьми), но фермеры не хотят убивать Modoc'цев даже в целях самозащиты. Но от этой войны все устали, ей необходимо положить конец, и «пещерные люди» не держат зла. Вам дадут бумагу для мэра Modoc'а, в которой изложены условия мира. Отнесите ее, и получите 1000 очков опыта. Правда, мэр ответит, что на совести «фермеров» слишком много крови, детям не забыть своих мертвых ныне отцов и т. д. Короче, через 30 дней, если вы ничего придумаете, он вырежет жителей «Фермы Призраков» до единого. В частности, он убежден, что фермеры убили его старого друга Карла, и этого он им не простит. Поболтав с людьми на ферме, вы узнаете, что они ничего подобного не делали, и вообще они все очень хорошие, так что, дабы спасти подслеповатых фермеров от поголовного истребления, надо вам отправляться на поиски Карла. Когда найдете его (он ныне живет в Den'е), попросите его рассказать его историю, а после этого смело возвращайтесь в Modoc. Мэр, узнав, раскается, и вражда между фермерами и горожанами прекратится, а вы станете очень уважаемым в Modoc'е человеком.

Плюгавенький старичок Корнелиус попросит вас найти давно пропавшие золотые часы. Предположительно он посеял их у своего старого приятеля Фаррела. Порасспросив в городе про пропажу, вы узнаете, что Корнелиус всех давно достает со своими часами, и, по общему мнению, найти их теперь уже просто нереально. Фаррел пожалуется, что Корнелиус всегда посылает искателей в первую очередь к нему и что это ему давно надоело, и попросит, если вы все-таки найдете часики, принести их ему, чтобы он мог лично отдать пропажу старому другу. После того, как вы всех опросили на тему «брал или не брал?», можно наконец приступать к поиску. Спуститесь в люк, расположенный недалеко за домом Корнелиуса, и вы попадете в пещеру, пол в которой полностью завален... хм... фекалиями, а также имеется проход, погребенный под кучей камней.



1 *Где старичок мог потерять часы? Ну конечно же только в общественном сортире. А нам не только туда лезть, но еще и взрывать...*



2 *Чувствуешь себя каким-то золотарем-террористом. Зато часики — вот они.*



Достаньте из необъятных штанов динамит, заведите его секунд на 40 и быстро драпайте из пещерки наверх — если останетесь, разорвет. Лезьте обратно, и в конце ныне уже не заваленного прохода найдете заветные часики. Оттащите их любому из заказчиков (лучше Фаррелу - дадут больше очков), и квест выполнен. Кстати после взрыва весь город будет буквально-таки забрызган фекалиями, но ведь мы сделали благое дело, правда?

Balthas расскажет, что у него пропал сынишка Джонни. Спасать детей дело благородное, так что этим стоит заняться. В центре Modoc'а стоит колодец. Откройте его, привяжите к краю веревку и спускайтесь вниз. На дне вы найдете винтовку Джонни — покажите ее отцу, и он зальется безутешными слезами (но очки вы уже получите). После этого в Pip Boy'е появится новый квест: найти мальчишку и вернуть папе. Мальчик находится в детской комнате Chost Farm (детишки резвятся около водяного насоса), но забрать его вам позволят только после того, как вы уладите конфликт фермеров с модокцами. После этого отведите мальчика к отцу, и получите довольно много положительной репутации и очков опыта.

Расправившись с делами в Modoc'е, вы наконец попадете в Vault City.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

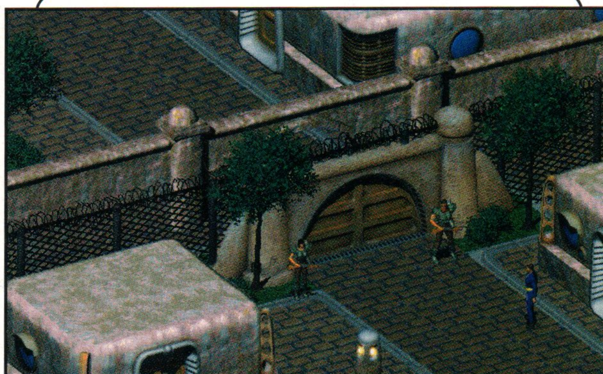
Квесты Modoc

- Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo.
- Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him.
- Farrel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel.
- Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas.
- Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas.
- Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation.
- Deliver Slag message to Jo in Modoc.
- Jo is suspecious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl.
- Go to the Den and tell Karl it's alright to come back home.

Vault City

Vault City, Город Несбывшихся Надежд, потому что G.E.C.K. 'а, несмотря на заверения Вика, тут нет.

Судя по внешнему виду, Vault City — самое развитое на вид поселение. Город разделен на 2 части: сам город, отгороженный от всего мира толстыми стенами и башнями с лазерными турелями, и небольшую деревеньку, расположенную подле ворот и населенную всяким сбродом. В город вас так просто не пустят: сначала надо получить пропуск, а позднее —



В город вас так просто не пустят: сначала надо получить пропуск, а позднее — гражданство.

CHEATS

Get Medieval



Коды набирать во время игры:
mpkfa — режим «Бога»;
mppos — глобальная позиция;
mpfps — fps;
mpbodyguard — игрок не несет повреждений;
mphighlander — 99 жизней;
mpthewolf — следующий уровень;
mpbadmofo — предыдущий уровень;
mpbringthegimp — следующий уровень с боссом;
mpignition — ключи;
mpturbocharger — свитки;
mppetrol — здоровье;
mparmorall — броня;
mpglovebox — оружие;
mpshoes — 99 душ;
mpironpockets — вор не может у вас ничего украсть;
mpbandaid — жизнь больше не уходит.

Grand Theft Auto



Коды вводятся во время ввода имени персонажа, после чего надо нажать Del и запустить игру.

itsgallus — все уровни, все города;
nineinarow — то же;
super well — еще раз;
iamthelaw — нет полиции;
stevesmates — аналогично;
itcouldbeyou — 999999999 очков;
suckmyrocket — все оружие, вся броня и карточка, выпускающая вас из тюрьмы;
itstantrum — неограниченное количество жизней;
6031769 — то же самое;
hate machine — поднимает очки;
buckfast — нажмите * на «нумпаде» для получения всего оружия;
porkcharsui — режим диагностики;
callmenigel — та же * для всего оружия;
iamgarypenn — особо нехороший язык игры;
iamnotgarypenn — отменить особо нехороший язык.



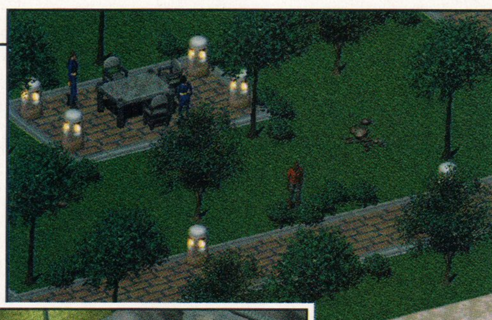
CHEATS

Klingon Honor Guard

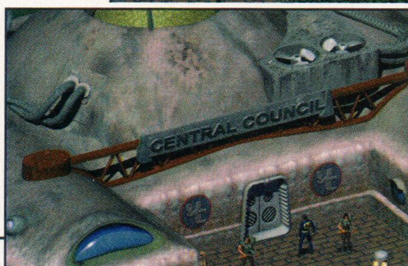


Нажмите **TAB**, после чего введите один из кодов:
allammo — патроны;
behindview 1 — вид снаружи;
behindview 0 — обычный вид;
flush — перегрузить текстуры;
fly — полет;
ghost — no clipping (стены прозрачны);
god — догадайтесь сами;
hideactors — убрать всех монстров, оружие и предметы;
showactors — показать их всех;
invisible 0 — отменить невидимость;
invisible 1 — включить невидимость;
killall <имя монстра> — убить выбранного монстра;
killpawns — убить всех монстров;
open <имя карты> - выбор уровня;
playersonly — вырубить таймер;
slomo <цифра> — установить игровую скорость (нормально — 1);
summon <предмет> — вызвать предмет, оружие или монстра :
suicide — догадайтесь снова;
walk — убирает режим прозрачных стен и полета;
Вызвав консоль (**тильда**), можно набрать: **summon klingons <предмет>**, где предмет может быть:
Daktagh (оружие 1)
Disruptorpistol (оружие 2)
Disruptorrifle (оружие 3)
Assaultdisruptor (оружие 4)
Spinclaw (оружие 5)
Grenadelauncher (оружие 6)
Rocketlauncher (оружие 7)
Sithhar (оружие 8)
Particlecannon (оружие 9)
Batleth (оружие 10)
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor
Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit
А также ряд прочих.





Vault City, Город Несбывшихся Надежд.



Судя по внешнему виду, Vault City — самое развитое на вид поселение.

гражданство, так как без гражданства некоторые места (в частности, вход в Vault) останутся для вас недоступными.

Для получения пропуска надо зайти в будку около ворот и обратить внимание на 2 стоящих там стражников. Первый предложит купить за небольшую сумму поддельный паспорт. Фальшивка — вещь, конечно, хорошая, но некоторые особо прозорливые личности в Vault City могут вас разоблачить и (увы!) вышвырнуть. Второй парень в постройке ведает официальной выдачей пропусков и, поболтав с ним, вы можете получить дневной доступ в Vault City «за так». Если же вы ему не нравитесь (прямо зависит от Charis'мы) и пропуск вам просто так не дают, придите к «начальнику» с поддельными бумагами и расскажите всю историю их покупки: дескать, помощник-то продажная шкура, а вы фальшивку купили специально, чтобы эту шкуру разоблачить. За такую явную лояльность и честность пропуск вам обеспечен. Правда, при входе вас бесцеремонно обыщут на предмет наркотиков и «гориллы», но все это можно (и нужно!) заблаговременно переложить в карман к напарнику, на которого охране глубоко начхать.

Имея только пропуск, вы не сможете пройти в сам Vault. Для этого необходимо сначала получить гражданство. Теоретически его можно получить, пройдя один тест, но на практике герою со средними характеристиками ума и обаяния сделать это очень сложно. Если хотите попытаться, поговорите с одним из бюрократов в главном здании (он сидит за столом). Если все сложится удачно, гражданство малой кровью вам обеспечено.

В районе перед городом зайдите в бар и поговорите с барменом. Он пожалуется на скучную и неинтересную жизнь и т. д.

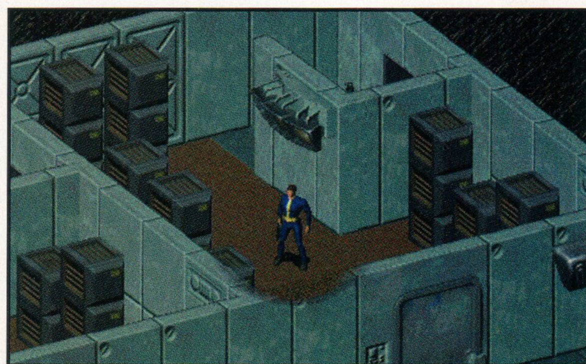
Предложите ему пойти с вами, и, если он согласится, вам достанется довольно хороший попутчик, прямо скажем, Настоящий Напарник, так как он весьма метко стреляет, с радостью принимает на себя бандитские пули, предназначенные вам, и, если ему дать снайперскую винтовку, вообще становится незаменимым спутником.

Опять же в районе перед городом одинокая женщина Аманда расскажет, что ее мужа Джошуа за пьяную драку в баре посадили в тюрьму. Она знает одного охранника, который готов выпустить его за определенную «плату». В Городе найдите место заключения и, поговорив с одним из охранников, выясните, что хотя он и не тот сержант, о котором вы столь наслышаны от безутешной Аманды, но тоже очень не прочь подзаработать. Оплатите его «услуги» и Джошуа свободен. Также при charisma 5 либо большей, вы можете сказать охраннику, что Джошуа болен инфекционной болезнью, и тот сам выгонит его из города.

В том же пригороде крестьянин с женой попросят вас помочь им найти плуг (plow). Купите его рядом в магазине, и получите 250 очков и слабенький пистолет.

Глава местной охраны Старк может предложить вам подзаработать. Первым заданием будет разведка территории около расположенного рядом поселения Gecko. За это простое дело вы получите небольшую сумму наличных и сканер. Вторым поручением будет намного более длительная разведка накапливающего военные силы города NCR. Вам надо просто войти за ворота NCR и вернуться обратно, но так как до NCR путь неблизкий, рекомендую специально, только ради выполнения этого квеста, туда не идти, а выполнить его потом, заодно. Эта услуга тоже оплачивается деньгами и опытом.

В городе посреди одной из улиц стоит невзрачный нервный «фермер». Его зовут Мур, и он здесь не просто тусуется, а шпионит в пользу raider'ов (бандитов с большой дороги). Он попросит вас отнести некий чемоданчик в New Reno мистеру Бишопу — главе одной



из лидирующих преступных семей. Вам, как всегда, светят деньги и опыт. Также вы можете заложить его FirstCitizen, это немного повысит вашу карму, и вы получите очки.

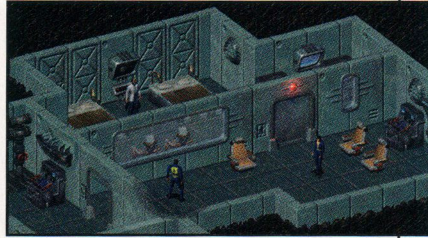
В мастерской вы найдете механика Валери, которая сначала не захочет с вами разговаривать, но после может дать вам некоторую работу. Она попросит вас принести ей некоторые инструменты (щипцы и гаечный ключ). Найти эти самые детали не составит труда — они есть во многих местах, но ближе всего — на одном из складов местного Vaulta. Взамен она даст вам сундук с инструментами (super repair kit), нужный технику в Gecko. Позже Валери сможет вам помочь с модернизацией некоторых простых видов Small Gun's, надо только попросить. Кстати, Валери — дочка Вика. Если он путешествует с вами, вы станете свидетелем весьма слезливой сцены воссоединения семьи.

Наконец, вы доберетесь до заветного Vault'a, но (увы!) G.E.C.K. там не найдете. Зато покопавшись в ящиках на втором этаже, вы можете найти около 200 Water Chip'ов, за которыми так долго охотился ваш именитый предок (это своеобразный прикол создателей игры — в мире Fallout 2 эти чипы никому особенно и не нужны). Зато на первом этаже Vaulta стоит доктор, который вежливо поинтересуется, местный ли вы. Расскажите, что вы из

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты Vault City

- Get a plow for Mr. Smith.
- Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno.
- Deliver a sample of jet to Dr. Troy.
- Solve the Gecko powerplant problem.
- Deliver Lynette's holodisk to Westin in NCR.
- Rescue Amanda's husband, Joshua.
- Deliver beer and booze (10 each) to Lydia.
- Deliver pliers (tools) and a wrench to Valerie.
- Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark.
- Enter NCR and return to Stark.

Наконец, вы доберетесь до заветного Vault'а, но (увы!) G.E.C.K. там не найдете. Зато на первом этаже Vaulta стоит доктор, который попросит вас принести некий «новый» наркотик, о котором он уже много наслышан, на пробу.

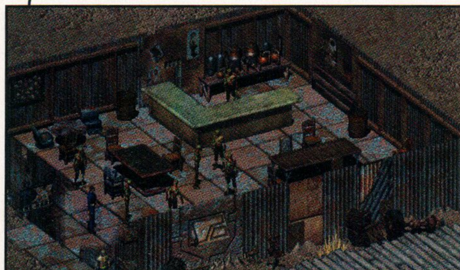
Аррйо и много путешествуете, и он попросит вас принести некий «новый» наркотик, о котором он уже много наслышан, на пробу. Наркотик достать за чертой города просто элементарно, но если он будет у вас при себе, в город вас не пропустят (помните «фейс контроль» на входе?), поэтому Jet надо положить в рюкзак к любому попутчику. Если донесете Jet до доктора, получите 1000 монет и немного очков опыта. Вот такие в будущем доктора — все готовы отдать за наркоту...



Ну а следующий квест, полученный от самой FirstCitizen Vault City, заключается в починке атомной электростанции и приведет вас в соседний Gecko.

Gecko

Деревня, населенная «призраками» (полусгнившие мутировавшие люди, которым не страшна радиация, потому что все, что могла она с ними сделать, давно уже сделала). Главной достопримечательностью Gecko является атомная электростанция. Также здесь можно достать совершенно необходимую деталь для машины (если вы не достали ее в Kalmath'е). Первым делом переговорите с местным мэром Гарольдом (он жив еще со времен первого Fallout'а) и украдите у него из стола все бумаги. Рядом с Гарольдом стоит врач, который может стать одним из ваших попутчиков, но я не советую его брать: во-первых, потому что вояка из него никудышный (он ничем, кроме костлявых кулаков, драться и не умеет), а во-вторых, в некоторые города с ним просто не пустят — дескать, мутант поганый, гнать их в шею...



Gecko — деревня, населенная «призраками».



У местного техника есть вторая деталь для машины. Ее можно получить в обмен на Super Repair Kit (который можно заработать у Валери в Vault City или купить у Смитти в Den'е), а можно просто украсть. Тоже выход, причем не самый плохой (хуже — снять детальку с трупа).

От Гарольда вы получите тот же квест, что и от FirstCitizen Vault City: починить атомную станцию, которая дышит на ладан и угрожает окончательно превратить ПостЯдерную Калифорнию в радиоактивную пустыню. Мутантам и «призракам» уже все равно, а вот за людей обидно... Сразу скажу, что есть уйма способов выполнить этот квест, но я опишу только быстрее всего ведущие к цели. Идите на экран выше. В одной из хижин есть спуск в колодец, там вас никто кусать не будет, ибо это не очередная пещера с крысами, а подпольное логово «призраков». Но на самом деле и тут без этих зверюг не обошлось. В глубине подземелья, под большой охраной стоит здоровая красноглазая крыса, такая же, как Бог Крыс в Klamath'е. Поговорите с ней, и она даст вам диск с информацией, который надо оттащить к главному советнику FirstCitizen в Vault City (он стоит у монитора в противоположном от FirstCitizen крыле здания). Дядька он незлобный и помощь посильную окажет с радостью.



1 В одной из хижин есть спуск в колодец, там вас никто кусать не будет, ибо это не очередная пещера с крысами, а подпольное логово «призраков».



2 В глубине подземелья, под большой охраной стоит здоровая красноглазая крыса, такая же, как Бог Крыс в Klamath'е.

Идите на склад (Amunities) и скажите, что вам надо взять некую деталь. Когда понятливая тетка все вам выдаст, хватайте деталь и бегите в Gecko, в комнату управления (комнатка с компьютером у самого реактора). Залезайте в компьютер, немного покопайтесь, пока не найдете управление ремонтного робота. Отдайте ему деталь, и после этого необходимо отдать ему правильную последовательность из 6 команд. Надо сказать, что единой, всегда верной комбинации не существует, и вам придется подбирать все методом научного тыка. После этого стоящий рядом инженер даст вам еще один диск, информацию с которого необходимо загрузить в компьютер в Vault City.

В VC поговорите с уже знакомым советником, а после этого юзайте дискету на главный компьютер (3-й этаж Vault'а), после чего с этой же дискетой идите обратно в Gecko и загрузите новые данные в компьютер контрольной комнаты реактора. За все эти мытарства вы получите несколько тысяч очков,

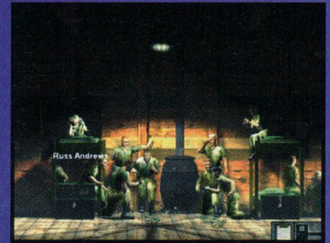
ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты Gecko

- Solve the Gecko powerplant problem.}
- Repair the powerplant.
- Optimize the powerplant.
- Get super repair kit for Skeeter.
- Get 3-step plasma transformer for Skeeter.
- Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den.

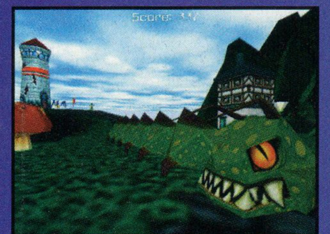
CHEATS

101st Airborne



Коды набирать во время игры:
AirNormandy — вторая попытка высадиться (если слишком много народу «унесло ветром»);
AngryManDinners — землю — крестьянам, еду — солдатам;
Iknow — показывает всех фашистов, оборудование, сброшенные мешки;
TraitorTraitor — выбранный солдат сдается;
PrisonPod — снять все парашюты;
Weasel — можно управлять всеми солдатами на карте;
YouGoSquishNow — все фашисты на карте умирают.

Centipede 3D



Коды набирать во время игры, после чего жать Enter.
wimp — режим «Бога»;
getalife — неограниченное количество жизней;
goto — досрочно закончить уровень;
fly — включить/выключить режим полета;
pede — создать неподалеку centipede;
robot — переход в автоматический режим;
normal — нормальная скорость игры;
slow — замедленная игра;
sloww — еще более замедленная игра;
slowww — ну совсем замедленная игра;
slowwww — просто адски медленная игра;
dload — хватит играть, пора работать;
Остальные коды — для диагностики и отладки.
diags — вывести коды на экран;
showz — режим экрана (?);
boxes — рамки вокруг объектов;
times — временные коды;
clearc — очистка кэша;
report — список генерируемых файлов;
purge — убрать сообщения;
dumpcoords — ?;
happytrails — ?;
spots — ?

CHEATS

Carnivores



Во время игры наберите пароль **debugon** для включения режима отладки. В этом режиме динозавры не замечают вас до тех пор, пока вы не начнете стрелять. В этом режиме у вас также бесконечное оружие, и лава не убивает. Ну, и кроме того, в режиме отладки действуют такие коды:
Ctrl — бегать вы будете действительно ОЧЕНЬ быстро;
Shift + S — включает/выключает режим замедления;
Shift + T — включает/выключает сообщение о количестве кадров в секунду и времени в милисекундах, потраченном на просчет каждого кадра.

Lode Runner 2



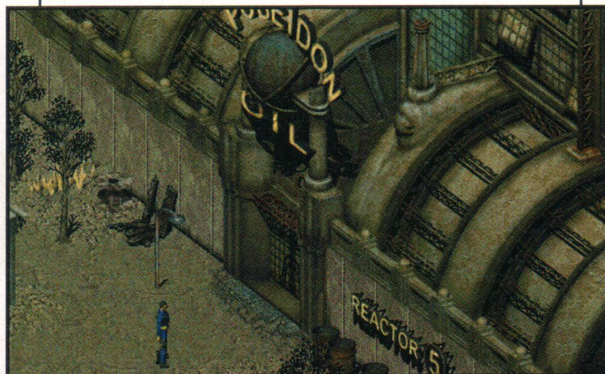
Включить режим читов.
Нажмите **Esc**, затем в меню опций наберите фразу **«glazed donut»**. После этого, нажатие одной из следующих кнопок приведет к разным полезным событиям, что подтвердит звуковой сигнал.
F3 — один уровень назад;
F4 — один уровень вперед;
Alt F12 — пять дополнительных жизней;
Alt 8 — по десять бомб каждого типа;
Alt K — «Beach Ball»;
Alt I — «Inviso»;
Alt T — «Morph»;
Alt B — «Cloak».



любовь всего Gecko и гражданство в Vault City. По-моему, очень интересный и стоящий квест.

Есть еще пара способов решить проблему с атомной станцией (именно «решить», а не «починить»). Например, можно поговорить с техником на станции и показать украденные в столе у Гарольда бумаги. Он вздохнет и поковыляет уменьшать мощность станции, но учтите, что как только это случится, весь Gecko сразу же на вас ополчится, так что советую сразу уносить со станции ноги.

На атомной станции в комнате техника вы можете связаться с помощью компьютера с фактически Главным Врагом — одним из охранников Enclav'а, но так как после разговора на станции скорее всего объявят тревогу, предварительно не мешало бы сохраниться. Доступ к ресурсам сети защищен несколькими паролями. Для входа в систему из предложенного списка выберете сначала 3-й пароль сверху, потом 1-й, а потом 2-й. Единственная работающая опция свяжет вас с Enclav'ом, и вы сможете вволю поболтать и выяснить их планы, но после этого, как уже было сказано, на станции поднимется тревога, и скорее всего вы не доберетесь до выхода живым. На самом деле этот разговор не принципиален для прохождения, но он поможет понять, кто вам противостоит (это никакие не инопланетяне, как может показаться из заставки, а обычные, немного уставшие люди, просто владеющие невероятными технологиями). В общем, этот разговор весьма интересен и познавателен и вполне стоит минут, потраченных на Save&Load game.



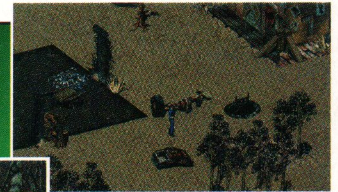


Главной достопримечательностью Gecko является атомная электростанция.

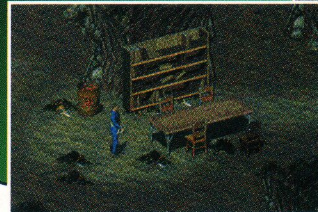
Один из призраков, Percy, попросит найти его старого друга Вуди. Вуди находится в Den'е — помните старика, показывающего за деньги мумию? Вот-вот... Разбудите Вуди во время демонстрации, и квест выполнен.

Когда вы будете покидать район Gecko и Vault City, количество известных локаций значительно увеличится, так что выбор, куда направиться, у вас имеется. Но по ряду причин я бы порекомендовал вам топать в NCR: именно в том районе (скажем так, на тот момент — только предположительно) находится искомый Vault 13.

Raiders



1 ...по пути к Brocken Hills забирайте немного к центру — тогда вы наткнетесь на логово Рейдеров.



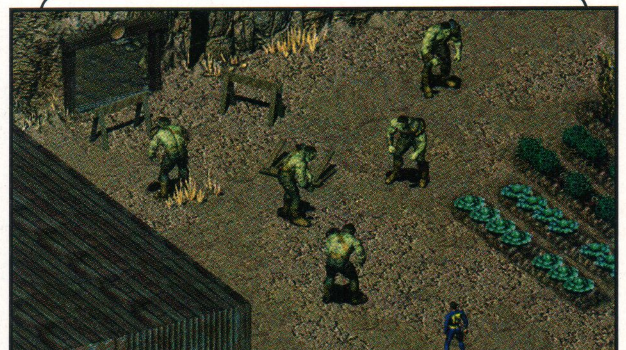
2 Зачистка этого логова — дело довольно сложное, но благодарное.

Первой видимой вехой вашего пути будет Broken Hills. Ваш путь будет нелегким: в том районе свирепствует бандитизм. Если есть желание его прекратить, то по пути к Brocken Hills забирайте немного к центру — тогда вы наткнетесь на логово Рейдеров. Зачистка этого логова — дело довольно сложное (в основном из-за обилия минных полей в пещере), но благодарное: в итоге вы (помимо нескольких тысяч очков) получите некие записи, разоблачающие планы по захвату Vault City и связь рейдеров с некоторыми преступными группировками в New Reno. Отнеся эти данные FirstCitizen в Vault City, вы получите несколько тысяч очков и любовь города (отличный шанс получить гражданство, если вы до сих пор этого не сделали). После разборки с Рейдерами их активность в регионе здорово снизится и вы спокойно можете идти в Broken Hills.

Broken Hills

При первом взгляде на город любого прошедшего Fallout охватывает паника: по улицам свободно, поигрывая здоровыми и опасными на вид пушками, ходят СуперМутанты! Я так сразу схватился за шотган и стал, судорожно пересчитывая оставшиеся патроны, пить стимулирующие таблетки и колоться всякой гадостью. Однако пронесло: мутанты перестали быть такими уж злыднями. Например, шериф города, добрый и отзывчивый супермутант, даже вполне может отправиться с вами в путешествие — надо только как следует попросить. Теперь о квестах.

Маркус (шериф) расскажет, что в подземельях потерялось много людей. Спуститесь в соседнем районе в



Злые садисты первого Fallout'а, Мутанты, ко второй серии подобрели и стали отзывчивыми душечками.

колодец в туалете и просто доберитесь до пещеры, усыпанной человеческими костями (единственные противники — гигантские муравьи). Только за это вы получите 500 очков опыта. У одного из трупов возьмите бумагу, в которой рассказано, кто и как их сюда заманил. Вернитесь и расскажите все шерифу Маркусу, и он в благодарность даст вам Hunting rifle с оптическим прицелом (в общем, конечно, дрянь, но лишний ствол в кармане никогда не помешает).

Некто Эрик пожалуется, что ему не хватает электричества. Поговорите с ребятами с местной электростанции, и все уладится. Немного очков у вас в кармане.

Вы наткнетесь на ученого, экспериментирующего с развитием интеллекта у различных животных. В качестве примера он похвастается дрессированным скорпионом и предложит вам помериться с ним (скорпионом!) силами в различных областях. От вас тут ничего не зависит — просто сидите и смотрите. Весьма забавно, но из всех «тестов» победить можно только в соревновании на ловкость (Agility). За победу — 500 очков опыта.

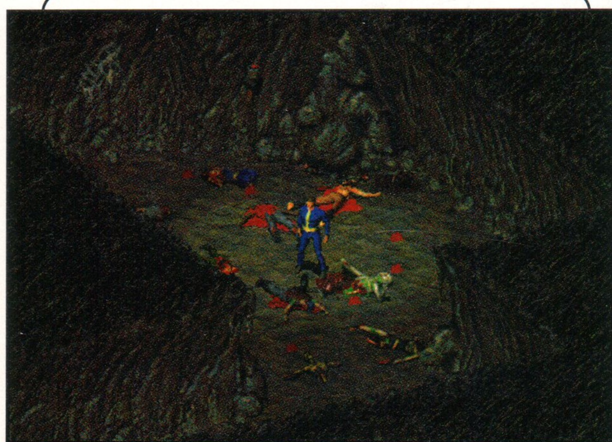


Около дома ученого вы найдете разумное растение (один из плодов его экспериментов), которое попросит пересадить его в более солнечное место. В благодарность оно научит вас шахматному приему, с помощью которого можно обыграть скорпиона, правда, после поражения он обидится и нападет на вас, но что вам один, пусть даже и очень умный, скорпион?

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты Broken Hills

- Fix the mine's air purifier.}
- Find the missing people for Marcus.
- Beat Francis at armwrestling.
- Break Manson and Franc out of prison.
- Blow up the mine's air purifier.
- Divert more electrical power to Eric's home.



Единственные противники в этом подземелье, гигантские муравьи, едва ли осложнят вам задачу получения лишних 500 очков опыта.

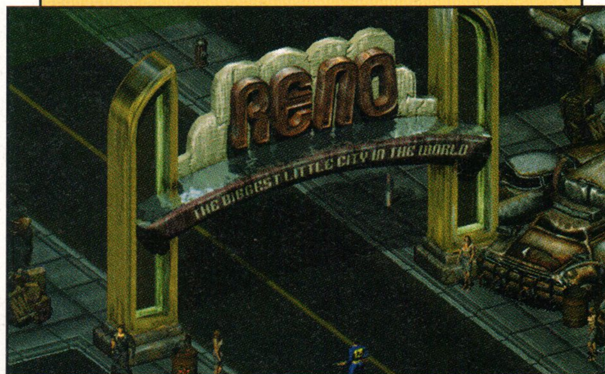
После этого можно смело идти в NCR, но сначала рекомендую заглянуть в New Reno.

New Reno

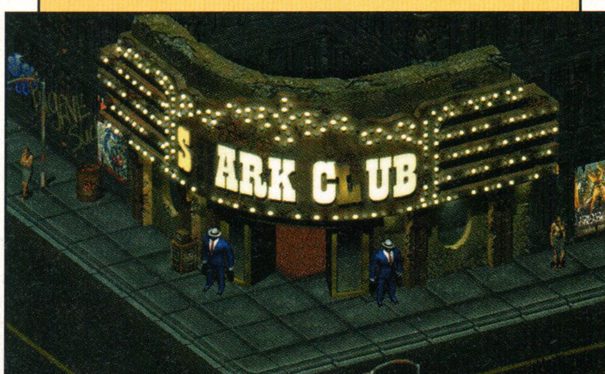
Типичный бандитский город, в котором заправляют несколько преступных семей. В любой из них можно сделать весьма приличную карьеру преступника, но игра за «плохого» героя — тема следующей статьи (которую я обязательно напишу!), поэтому, чтобы впоследствии не повторяться, подробно рассказывать про приносящие отрицательную карму задания я не буду. Но в New Reno найдется дело и для настоящих добрых Буратин!

Самое интересное — это возможность значительно модернизировать свою машину практически «за так», а также получать еженедельно немного топлива для нее бесплатно. Когда приедете в город (на машине, естественно), погуляйте немного по улицам, оставив авто на стоянке. Когда вы вернетесь, его уже не будет, но стоящий рядом мужичок с готовностью разъяснит, что машинку угнали и найти ее теперь не реально, хотя... И он покажет вам пальцем на следы протекторов, пойдя по которым, вы попадете на местную бензоколонку-автомастерскую, занимающуюся крадеными автомобилями. Ну и тут вы увидите свою многострадальную колымагу, окруженную ремонтниками! Поговорите с главным, и он скажет,

New Reno очень напоминает Чикаго времен расцвета гангстерства: мафиозные кланы, многочисленные казино, продажа наркотиков на каждом углу. Есть даже своя порностудия.

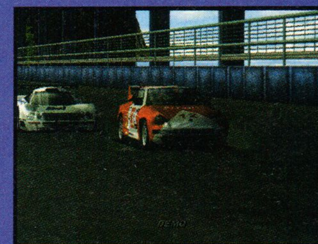






CHEATS

Grand Touring



Введите в качестве своего имени:
GIMME8CARS — все машины;
MOREWELLY — ускоренная машина;
BONUSMOTA — дополнительная машина;
CATCHUP — вы сможете всегда быстро и легко догнать другие машины;
ELITECLASS — неизвестно.
Не забудьте нажать «ввод» после введения «имени».

Knights & Merchants



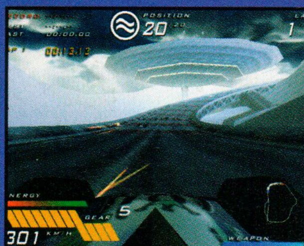
Для врубания режима читов надо провернуть следующую махинацию: открыв окно инвентаря (Storage House), тыкаться поочередно в следующие предметы (в квадратах будет появляться красный треугольник, обозначающий выбранность):

Ряд 1, предмет 3 (Wooden Boards)
Ряд 2, предмет 2 (Iron Bars)
Ряд 2, предмет 4 (Wine Casks)
Ряд 3, предмет 1 (Bread)
Ряд 3, предмет 5 (Cooked Meat)
Ряд 4, предмет 1 (Animal Hide)
Ряд 4, предмет 5 (Plate Mail)
Ряд 5, предмет 1 (Hand Axes)
Ряд 5, предмет 2 (Swords)
Ряд 5, предмет 3 (Lances)
Ряд 5, предмет 4 (Pikes)
Ряд 5, предмет 5 (Long Bows)

После сего можно ткнуться в **Crossbows (Ряд 6, предмет 1)**, дабы увеличить запасы всех материалов на 10, или в **Horses (ряд 6, предмет 2)** для завершения текущей миссии.

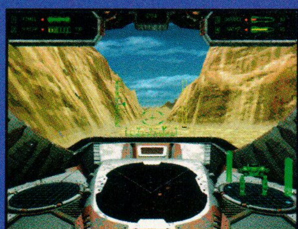
CHEATS

Dethkarz



Для начала нажмите **Shift + Ctrl + C** в главном меню, чтобы добраться до экрана читов. Засим набирайте одно из следующего:
GLOBAL — можно выбирать любую трассу;
DEV 6 — можно выбирать любую машину;
RACE CORPS — в режиме чемпионата можно выбрать любой сезон.

G-Nome



В компьютере миссий нажмите **Crtl-F1**. Теперь можно вводить коды. Соблюдайте регистр букв! Если код введен правильно, услышите звуковой сигнал типа «пип».
Redtop Trod — все миссии доступны в меню;
Half Libel — включает Teleport Key;
Had A Nude On — включает Invincibility key;
Brass Clue — включает Amunition Key;
Mother Mourn Us — заменяет гору в миссиях 1 - 5 на гору Машмор с высеченными в скале лицами программистов;
Chaste Coed — просмотр всех видеовставок;
Rotted Drop — включить режим уничтожения врагов;
Horny Elk Leer — все цели на радаре;
O'Sarge — в тренировочных миссиях у сержанта появляется ирландский акцент;
Swiss Throat — цитадель превращается в HQ 7-го уровня;
A Mere Fart - юморок программистов;
A Scramble On - позволяет делать скриншоты комбинацией
Shift+Ctrl+правая кнопка мыши;
Range Goes Gory — все уровни и много чего еще;
Dunk It Here — загадочная запущенность;
Oh No! Less Japan — включает Ion-Strike Key. Для использования в игре нажмите Crtl-X.



что машина предназначена для одного местного мафиози. Соврите, что вы посланы этим самым боссом, и он отдаст вам ее за пару тысяч (не жадничайте: деньги мы все вернем!), а еще предложит пару раз проапгрейдить машинку, но тоже, конечно, не «за так». Платите смело: деньги идут на дело. Отныне ваш железный конь будет быстрее ездить и лопать меньше энергетических зарядов. Под конец парень пообещает каждую неделю на халяву заправлять машину, но он наглейшим образом врет, так что в живых его оставлять не обязательно. Ну а деньги можно просто выкрасть (жертва старенькая и потных рук в кармане не замечает) или, если с навыком steal совсем не порядок, а деньги ну очень нужны, стоит просто снять их с трупов (вот она, «игра за хорошего героя»!), а после этого не торопясь, с чувством выполненного долга катить по своим делам на свежеотремонтированной машинке. Кстати, эти автоворюги всем в городе давно надоели, потому за их убийство кармa только прибавится.

● Если хоть раз победить в боксерском бою в New Reno, можно получить репутацию Prize fighter, что даст бонус в рукопашном бое и добавит 3 пункта к обаянию (Charisma).



● Снявшись в порнофильме в New Reno, вы можете получить репутацию порнозвезды, что увеличит ваше умение общаться с противоположным полом.

Второе благое дело — освободить Калифорнию от наркотиков. Это дело вполне вам по силам. У Бишопа (главы одной из преступной семей, живущего на втором этаже первого казино, из тех, что попадутся вам на пути) возьмите задание отнести портфель с неизвестным содержимым в «одно место». В портфеле конечно наркотики, а это место — база по их производству (неподалеку от New Reno появится локация Stables). Конечно, можно просто отнести дипломат и сдать кому надо, но быть наркокурьером не самое достойное занятие, а вот разгромив всю базу (в подвальной лаборатории есть мальчишка, который и придумывает новые наркотики, поболтайте с ним: очень познавательно) и выпустив рабов, выполняющих роль подопытных кроликов, вы совершите очень даже благородное дело. Так что дерзайте.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты New Reno:

- Recover your stolen car.
- Find out who was responsible for Richard Wright's overdose.
- Suspect: Jagged Jimmy J.
- Suspect: Jules.
- Suspect: Lil' Jesus Mordino.
- Suspect: Renesco.
- Find a way into the Sierra Army Base.
- Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an… example of him.
- Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of $1000.
- Help guard a secret transaction taking place in the desert.
- Find some endorphin blockers to make a cure for Jet.
- Bust up Wright's still beneath the train station.
- Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder.
- Murder Carlson in NCR.
- Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty.
- Deliver a laser pistol to Eldridge.
- Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables.
- Collect tribute from the Corsican Brothers.
- Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino.

В западном районе купите у торговца оружием некую компьютерную деталь (Voice Chip), которая понадобится вам позднее. Чтобы он ее предложил, надо попросить «чего-нибудь особенного». В принципе, за деталькой можно вернуться и позднее, но вряд ли среди вас есть много любителей долго и без повода шастать по карте.



На полпути от New Reno к Den'u расположен небольшой шахтерский город Redding, куда наркобароны из New Reno активно сбывают свою продукцию. Город в принципе совершенно не нужен для прохождения, но там тем не менее есть один довольно сложный квест, за выполнение которого лучше не браться, пока вы не накачались как следует. Если же вы вполне уверены в своих силах и до упора затарены стимпаками, оружием и патронами, то добро пожаловать в Redding.

Redding

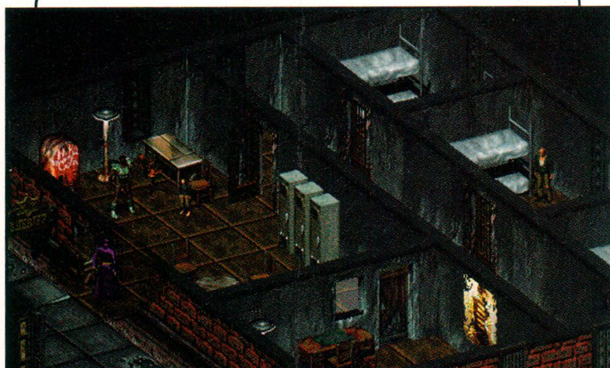
Итак, Redding, как уже было сказано, — город шахтеров. Отсюда везут золото, сюда — наркотики, и самое странное, что все в городе довольны таким положением вещей. Но есть одна проблема: в городе сломался экскаватор, а без него добыча золота не может продолжиться. Для его починки необходим некий экскаваторный чип, который находится на 3-м подземном уровне заброшенной шахты (входов на 1-й уровень подземелья в городе имеется несколько, а также есть лифт, ведущий сразу в самый низ, но на нем лучше не кататься — убьют-с…), но сразу туда соваться не советую: 2-й и 3-й уровни заселены опаснейшими тварями Aliena'ми. Эти быстропередвигающиеся монстры по характеристикам лишь немного слабее DeadthClaw'ов и способны завалить неопытного героя (6–10-го уровня развития) в мгновение ока. Рекомендуется выманивать их по одному, обходить сзади и бить прицельными выстрелами в затылок (в упор!), иначе расправиться с отдельными особями довольно трудно, а с толпой — вообще нереально. На последнем, 3-м уровне кроме стандартных Alien'ов есть еще «мамаша» с выводком яиц. За их полное уничтожение даются дополнительные очки. Ну а целых 2 экскаваторных чипа лежат на 3-м уровне, так что хватайте и быстро тащите заказчику. В процессе прохождения квеста (истребление Алиенов плюс «мама» с яйцами, плюс выполнение задания) можно легко набрать 2–3 уровня развития. Думаете, классно? А вы попробуйте сами пройти, и поймете, что все очки честно отработаны потом и кровью героев. Кстати, на этом квесте можно подзаработать. Человек в казино продаст вам права на заброшенную шахту за 1000 монет, а после того,



как вы очистите ее от «посторонних», выкупит права за 2500.

Когда вы станете Рейнджером (получить звезду рейнджера можно в NCR), шериф предложит вам должность помощника, но задания будет давать явно

не геройские. Первой просьбой будет выгнать вдову, не заплатившую квартплату, из ее занюханной хибарки. Все бессердечные люди могут, конечно, выгнать старушку, но если вы за нее заплатите (~150 монет), то получите 1500 очков опыта.





Итак, Redding, как уже было сказано, — город шахтеров. Отсюда везут золото, сюда — наркотики, и самое странное, что все в городе довольны таким положением вещей.

Второе задание — остановить пьяную драку в баре. Если вы поубиваете всех, никто вам и слова не скажет, но лучше все же не доводить до летальных исходов, а просто пригрозить им, этого должно хватить (тоже 1500 очков опыта).

Дальше вам надо будет найти человека, порезавшего местную «ночную бабочку». Это сделал шахтер, находящийся в «Morning Star», за то, что она плохо отзывалась о его матери. Отведите его в тюрьму, и получите еще 1500 очков. После этого вы можете взять шерифа в напарники (у него болит нога, и если вы ее залечите, он пойдет за вами хоть на край света).

Если вы уходите из Реддинга живым, да еще и с напарником — можете считать себя настоящим героем! Теперь вам по плечу выполнение самых сложных заданий — финал игры уже не столь далек. Ваш путь лежит в NCR.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты Redding

- Find the excavator chip.
- Break up the bar brawl.
- Kill Frog Morton.

New California Republic

NCR — один из самых развитых в военном плане городов в постъядерной Калифорнии, главный конкурент Vault City. Он расположен в юго-восточном углу карты и вырос на месте поселения Shady Sand's. (Что насторожились, Fallout'еры? Знакомое название?).

На территории города нельзя носить в руках оружие и рекомендуется не вступать ни в какие конфликты с жителями: на каждом углу стоят гвардейцы с продвинутыми помповыми ружьями, которые, если вдруг что, быстро и эффективно закончат все ваши доморощенные разборки вместе с вашей никчемной жизнью. Однако и тут можно неплохо подзаработать и приобрести опыт. За квестами надо обращаться первым делом к президенту Тэнди или, если вы хотите побыть караванщиком, быть в городе в строго определенный день — 11 числа каждого месяца. Но это скорее уже не квест, а способ заработка.



Перед тем, как войти в город, поговорите с человеком на свалке старых машин: он расскажет вам все интересное, что происходит в городе, и может за небольшую сумму немного проапгрейдить автомобиль. Также очень полезно обокрасть охранников торговца оружием: у них в карманах лежат очень приличные пулеметы, разносящие «в упор» практически любого врага-человека. Для того чтобы попасть в закрытые части города, украдите у советника президента паспорт и покажите его стражникам, тогда некоторые ворота будут для вас открыты.

Президент Тэнди попросит вас за кругленькую сумму (несколько тысяч) вернуть некие компьютерные детали из Vault 15. Они лежат на 3-м этаже станции, и их можно выкрасть практически тайком, не расстреливая все убежище. За возвращение вы получите упомянутые уже деньги и несколько тысяч очков опыта.



Когда будете говорить с президентом Тэнди, не начинайте расспрашивать ее о месторасположении Vault'ов, о разбойниках и так далее. Увы, при попытке задать любой лишний вопрос игра напрочь зависает. Возможно, позднее этот баг будет исправлен, но пока он способен здорово испортить вам настроение.



CHEATS

HALF LIFE



Запустите игру из командной строки, с опциями: **HL.EXE -dev -toconsole.** В появившейся консоли наберите **«map c0a0»**, чтобы начать игру с самого начала (со вступлением), или **«map c1a0»**, чтобы начать без вступления. Так запускается режим читов. После этого загрузите свою игру, режим читов останется.

Альтернативный метод: запустите игру строкой HL.EXE -toconsole, затем в консоли наберите «sv_cheats 1», после чего укажите любую карту (для начала игры — **«map c1a0»**).

Теперь работают такие коды:

god — режим «Бога»;
fly — свободный полет;
noclip — походы сквозь стены;
notarget — монстрам — нет;
IMPULSE 101 — все оружие;

А также добрый код **«/give»**, который действует следующим образом: в консоли набираете **«/give <предмет>»**, например **«/give weapon_egon»**.

Возможны следующие предметы:

item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit

аммуниция:

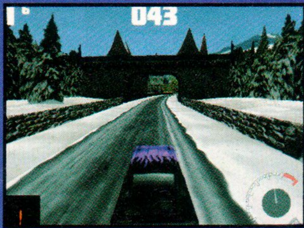
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_Argrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip

оружие:

weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

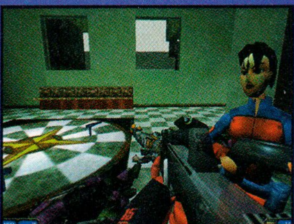
CHEATS

Test Drive 5



Набирать в меню опций:
cup of choice — все кубковые трассы доступны;
that takes me back — режим езды по трассам в обратном направлении;
i have the key — все машины и трассы.
Следующие коды можно использовать только тогда, когда вам удалось хоть раз попасть в таблицу рекордов (не забудьте ее включить в окне опций!):
knacked — трассы в обратном направлении;
whoooosh — гудок заменяется нитроускорителем;
mjcim.rc — маленькие машинки;
sausage - дополнительные машины.
Примечание: сохраняйте игру после введения кодов, иначе придется все повторять каждый раз. И не пользуйтесь нитроускорителем на первой передаче, перевернетесь.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION



Установка камеры: нажать **t**, затем набрать **mpcamera**, «ввод».
Установка освещения: **t**, **mplightscape**, «ввод».
Полное оружие и броня: **t**, **mpkfa**, «ввод».
Показать местонахождение: **t**, **mppos**, «ввод».
Полная броня: **t**, **mparmor**, «ввод».
Режим «Бога»: **t**, **mpgod**, «ввод».
Перезарядка (полная): **t**, **mptears**, «ввод».
Здоровье: **t**, **mphealth**, «ввод».
Возможность ходить сквозь стены: **t**, **mpclip**, «ввод».

Также в городе вы можете вступить в Рейнджеры (полуподпольная организация, борющаяся с рабством, так что героям с отрицательной кармой, а уж тем паче с татуировкой «работорговец», туда не светит — мало того, что не пустят, так еще и из огнемета влепить могут). Какие это дает преимущества не очень понятно, к тому же в некоторых локациях рабство признано вполне законным. Для вступления необходимо выполнить испытание: освободить рабов от местного работорговца. Офис работорговца и клетки с рабами расположены прямо за стенами города, и для выполнения квеста достаточно перестрелять всю охрану и открыть все клетки (все замки в тюрьме электронные, для открытия используйте «Repair» на пультах управления). После выполнения задания вам дадут Звезду Рейнджера, немного очков опыта и довольно много очков к репутации, а также вы сможете взять в столе карту тайных явок агентов на территории Калифорнии.

Быть караванщиком в Fallout 2 — крайне выгодное дело. За одну ходку можно заработать очень много очков и набрать неплохого оружия. Устроиться караванщиком можно, например, в NCR.



1 Офис работорговца и клетки с рабами расположены прямо за стенами города.



2 Для выполнения квеста достаточно перестрелять всю охрану и открыть все клетки.

С другой стороны, если рабство вам не претит, вы можете продать работорговцу Wortis'у ту самую карту тайных явок Рейнджеров за весьма ощутимую плату. Просто втираетесь к Рейнджерам в доверие и тащите ее из стола.

Некто Westin попросит вас отнести голодиск Lynette в Vault City. С этим проблем возникнуть не должно, и получить опыт и деньги не составит особого труда, самое трудное собственно попасть к Westin'у: его резиденция отгорожена энергетическими воротами, а стражник не захочет вас пропустить даже при предъявлении президентского паспорта. Сходите в местный полицейский участок и поговорите с шерифом о работе. Теперь идите к энергетическим воротам и скажите стражнику, что Westin'у необходимы ваши услуги, — ворота откроются. Теперь смело берите задание и идите в Vault City. В остальном квест прямолинеен донельзя: отнесли, сдали, получили заработанное.

В процессе выполнения первого квеста вы попадете в Vault 15, население которого тоже не может отпустить заезжего героя без партийного задания в кармане.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты New California Republic

- Retrive Parts/Gain Access to Vault 15.}
- «Take care of Officer Jack» for Mira.
- Complete brahmin drive.
- Retrive papers from Dr Henry.
- Test mutagenic serum on a super-mutant. Try Broken Hills.
- Eliminate Mr. Bishop.
- Deliver Westin's holodisk to Lynette in Vault City.
- Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver.
- Free the slaves in the slave pen, for the Rangers.
- Deliver Hubologist's field report to AHS-9 in San Francisco.
- Kill Hubologist in NCR for Merk.
- Stop brahmin raids.

Vault 15

Придя в Vault 15, вы не увидите сразу привычного лифта. Первым делом вашему взору предстанут не менее привычные, но намного менее желанные палатки какого-то мелкого поселения, так что сначала придется решить некоторые их маленькие проблемы, а уж потом приниматься за расположенный рядышком Vault.

Для начала поговорите со стоящей около одной из палаток женщиной. Она расскажет, что ее дочка Chrissy ушла в лес и не вернулась, поэтому она очень беспокоится. Перейдите на соседний экран — дочка в домике, охраняемом бандитом (еще один внутри). Поговорите с одним из Рейдеров и убедите отдать девочку (если из-за параметров персонажа это не выходит, просто и банально убейте обоих) и отведите жертву обратно в деревню. В благодарность глава поселения даст вам красную магнитную карточку, открывающую лифт в Vault 15.

Vault занят бандитами, поэтому, когда вы спуститесь на лифте, путь вам преградит охрана. Можно попробовать навешать ей лапши на уши, можно запугать, а можно и попросту перебить (между прочим, первые 2 варианта намного интереснее). Два нижних этажа заполнены Рейдерами намного гуще, но если вы пришли только за чипом для NCR, то можно просто прокрасться по 3-му этажу до хранилища и тихонько выкрасть микросхему, никого не потревожив. Однако убийство главы Рейдеров Dariona (он стоит на последнем этаже) — это тоже квест, за который дают несколько тысяч очков и благодарность всей приваултовской деревеньки, так что, если у вас есть приличное оружие, смело идите на 3-й уровень и устраивайте там Армагеддон. Гуляя по нижнему уровню, не забудьте покопаться в компьютерах: в одном из них можно найти информацию о местонахождении Vault 13. Если пороетесь в главном компьютере, можете найти очень интересную информацию о шпионе из NCR. Отнесите его секретарю президента Тэнди и получите 4000 очков и 4000 монет. Неплохая прибавка к пенсии...



Благодарные жители деревни, ошеломленные вашими подвигами, помогут наладить отношения с NCR и дадут дискету для президента Тэнди. Отнесите дискетку, и еще 3000 очков в кармане.

Если вы все правильно делали и нашли в нужном компьютере нужную информацию, то у вас на карте появится Vault 13. Куда вам и следует направиться.

Vault 13

Увидев в дверях базы DeathClaw'а, не спешите хвататься за огнемет. Наверное, встреча с этими DedthClaw'ами — самый шокирующий момент для фанатов первой части игры. Дело в том, что проживающие в Vault 13 зверюги РАЗУМНЫ и совершенно не злобливы, и даже больше — они всячески приветствуют ваш приход. В хранилище на 3-



м уровне вы можете найти (внимание!!!) G.E.C.K. (причем вам никто и не собирается мешать взять его: DeathClaw'am он без надобности), а также полно разных полезных вещей: оружия, патронов, книжек, Combat Armor и чип для навигационного компьютера, который понадобится вам позднее. Вообще, это немного похоже на рай: все есть и все это никому не нужно.

Один из DeathClaw'ов, Goris (его очень легко отличить от остальных собратьев: он ходит в коричневом плаще), может присоединиться к вашей партии. Несмотря на то, что он дерется только когтями, его смело можно брать в компанию: против людей и диких животных он незаменим, а остальных вы можете нейтрализовать и сами.



В Vault 13 вышел из строя главный компьютер. Для починки необходимо найти деталь, отвечающую за его «озвучку», — Voice Chip. Деталька есть у торговца оружием в восточной части New Reno (чтобы ее купить, надо попросить «чего-нибудь особенного»). Принесите ее в V13, «используйте» на компьютер и получите 5000 очков и безмерную благодарность DeathClaw'ов.

После этого вы, конечно же, потащите G.E.C.K. в родную деревню, но, придя, вы обнаружите, что мост срублен, а в живых остался только недобитый шаман. Поболтайте с ним (это будет его последний разговор), и он расскажет, что в деревню прилетели люди на винтопланах, половину населения перебили, половину забрали с собой и улетели на юго-запад, на свою военную базу (на карте появится новая локация, Navarro). «Спаси их... Спаси!», — прохрипит он и отдаст концы. А у вас прибавилось работы: надо топать в Navarro. В Наварро вас встретит одинокий священник в лиловом сарафане (это, конечно, бутафория, но вы-то пока этого не знаете). Он скажет, что не знает, о какой военной базе идет речь, но может предположить, что это некая база к юго-западу от Сан-Франциско. Идите по указанному направлению, пока не найдете Military Base.

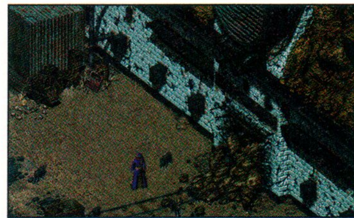
DeathClaw Goris может присоединиться к вашей партии даже после того, как вы достигли максимального количества попутчиков (charisma, поделенная на 2 и округленная в большую сторону).

Military Base

Ваш дед не сумел добить главный оплот мутантов до конца, хотя потрепал его он изрядно. Об этом сразу говорит заваленный камнями вход и потрепанная сторожевая будка. Будка-то вам не важна, а вот вход придется раскупоривать.

Перед завалом стоит железнодорожный вагончик, который когда-то вывозил из шахты добычу. Рядом валяется железный ломик — поднимите его и прикрутите к телеге. После этого достаньте из кармана динамит (если с собой нет, то можно взять в небольшой хибарке немного севернее входа, правда, дверь в ней заперта на ключ) и навесьте на торчащий из телеги шест. Подтолкните тележку (Бах!!!) — и проход свободен.

Внутри база изменилась несильно: после взрыва осыпались стенки и завалены некоторые коридоры, но в ней по-прежнему 4 подземных уровня и в ней все так же полно мутантов. На каждом из уровней обыщите мертвых солдат в броне Enclav'а — на каждом из уровней вы найдете по голодиску, информация с которых поможет вам понять, что же тут произошло.



На первом уровне для включения энергии отремонтируйте генератор: без этого не заработает лифт.

На втором уровне найдите в одном из шкафчиков Power Armor (чуть ли не самый лучший вид брони в игре).

На 3-м этаже возьмите медицинскую компьютерную плату, с ее помощью вы сможете поднять основные характеристики в BrotherHood of Steel. Спустившись на последний, четвертый, этаж вы увидите супермутанта, вокруг которого разлиты токсические отходы. Это — глава мутантов, способный в бою каждый ход вызывать из этих самых отходов практически неограниченное количество различных «животных» — DeathClaw'ов, Alien'ов, Циклопов и прочих. Поэтому его необходимо убить прицельным выстрелом в первый же ваш ход, иначе бой здорово осложнится. В ящичке на том месте, где стоял супермутант, возьмите Gaus Pistol — облегченный вариант Gaus Rifle, ценный в основном тем, что редко встречается.

После этого ваш путь лежит в San Francisco.

San Francisco

Огромный город на южном побережье и фактически завершающая локация на карте. Он полностью заселен китайцами, высадившимися здесь около 30 лет назад и возродившими SF из пепла. Главная задача здесь — отремонтировать танкер, стоящий на пристани (тот самый, на котором они все сюда приплыли), и отправиться на финальную бойню с Enclav'ом, попутно как следует вооружившись и набравшись опыта. Главное действо будет происходить на пристани, в танкере. Пункт первый: поговорите с капитаном, и он расскажет, что для запуска посудины необходимо починить систему навигации и заправить ее горючим. Этим вам и придется заняться. Перед выполнением различных квестов рекомендую украсть у парня, стоящего около лестницы, ведущей в кабину капитана, Gaus Rifle — одно из самых классных оружий в игре. Оно наносит большие повреждения, хотя, как ни странно, и относится к классу

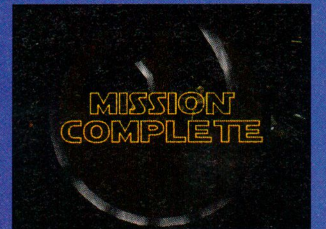
CHEATS

Recoil



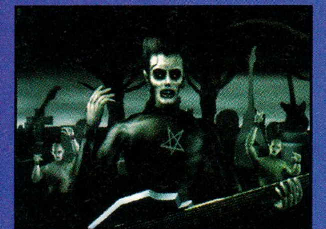
Во время игры нажмите **Ctrl-X** и введите, соблюдая регистр:
Cavalry — неубиваемость;
Hemmit — все оружие;
Medic — полная сила щитов.

Star Wars Rogue Squadron



CREDITS — титры а-ля Star Wars;
LEIAWRKOUT — включает Force Feedback на соответствующих джойстиках;
GUNDARK — управление отдачей на Force Feedback;
CHICKEN — играть как AT-ST!;
DIRECTOR — посмотреть все видеоролики;
MAESTRO — прослушать все музыкальные темы;
IAMDOLLY — неограниченное количество жизней;
TOUGHGUY — все возможные добавки (улучшенный лазер, мощные щиты и т.д.);
USEDAFORCE — неизвестный код.

Total Distortion



В меню выбора персонажа, когда вы уже готовы к началу игры, жмите Ctrl и кликайте на READY. Вы окажетесь в секретном меню отладки, где можно выбрать место начала игры, предметы в инвентаре, добавить денег и славы, и много чего еще.



1 Огромный город полностью заселен китайцами, высадившимися здесь около 30 лет назад и возродившими SF из пепла.



2. Главное действо будет происходить на пристани, в танкере.

Small Guns. Без него бороться с более сильными противниками не рекомендуется — пустят на фарш. Так как в магазинах с патронами к Gaus Gun'у напряженка, их следует наворовать у личной охраны Императора (по 100 патронов у каждого — с лихвой хватит до конца игры). После этого можно переходить к квестам.

В спортивном клубе стоит индеец — гуру местной школы рукопашного боя. Если попросите, он может научить вас своему искусству. После этого вы можете провести серию схваток с местными каратистами и получить немного опыта.

Танкеру нужно топливо. Пройдите в резиденцию Императора и хакните компьютерную сеть. Если все пройдет удачно, вы сможете заправить баки и получите 5 000 очков. Если же будете просить топлива у местной администрации, то вам просто вежливо ответят, что его нет на складе. Хакнуть компьютерную сеть вам может помочь живущий в танкере Badger, но сначала он попросит найти его девушку, потерявшуюся в нижних трюмах. Спуститесь в люк позади него, и попадете в нижний трюм, населенный Alien'ами, Циклопами и «капюшонами». Девушку уже зажали в северо-восточном углу и, чтобы спасти ее, необходимо поторопиться и отвлечь на себя внимание врагов. Если не успеете ее спасти (а девчушка довольно хлипкая и умрет после 2–3 ударов), Balder не станет вам помогать взламывать сеть.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты New California Republic:

- The tanker needs fuel.
- The navigation computer needs the NavComp part to work.
- You need to use a FOB to access the navigation computer.
  Kill the Shi Emperor.
- The Hubologists need plans for a vertibird from Navarro.
- Steal the vertibird plans from the Shi.
- The Hubologists need fuel for their spaceship.
- Kill Badger so the tanker vagrants will embrace the Hub.
- Kill the AHS-9.
- The Shi need plans for a vertibird from Navarro.
- Steal the vertibird plans from the Hubologists.
- Find Badger's girlfriend in the hold below the ship.
- The Dragon wants you to take out Lo Pan - hand to hand.
- Lo Pan wants you to take out the Dragon - hand to hand, if possible.
- Get Chip's spleen.
- Get some hardened power armor from Crockett.
- Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel.

В Сан-Франциско расположен единственный работающий офис Brotherhood of Steel (другие 2, в Klamath'е и NCR, бутафорские). Для того чтобы попасть внутрь, вы должны принести чертежи вертолета Enclav'а из Navarro, но прежде чем туда идти, рекомендуется (если вы еще там не были) сходить в Military Base и затариться Power Armor'ом — вам скорее всего не придется вступать в схватку, но мало ли... Когда принесете чертежи, получите 20 000 очков и доступ к складу Brotherhood, где можно взять Pulse Rifle (если у вас хорошо развит скилл энергетического оружия, то это — лучшая пушка в игре), еще один Power Armor (не восхищайтесь, в Navarro вы уже найдете Enclave Advanced Power Armor — самую лучшую броню в игре, добавляющую к тому же Силу +5!). Также там стоит медицинский компьютер, используя на котором специализированные платы (находятся в Military Base, в Vault City и Navarro), сможете поднять свои основные характеристики.

Императору тоже нужны чертежи вертолета из Navarro, потому сразу после того (но не до!!!), как дадите скопировать их Brotherhood of Steel, несите их в императорский дворец: еще несколько тысяч очков и доступ к главному компьютеру San Francisco вам обеспечены.

Для восстановления навигационной системы корабля надо сначала пройти в навигационную комнату (единственный путь к ней лежит через нижние трюмы) и использовать на компьютерах NavComp Chip (есть в Vault 13). Для того чтобы пройти в кабину, вам понадобится специальный, похожий на брелок, электронный ключ (достать его можно в том же Navarro): никакие электронные отмычки (увы!) не помогут.

Теперь, собственно, о пресловутом Navarro.

Navarro

Придя в Наварро и завязав разговор с привратником в лиловом, вы уже не позволите во второй раз навешать вам лапши на уши, а наоборот, навешаете ему, сказав, что пришли завербоваться в Enclave (этот вариант в диалоге появится, только если вы получили соответствующее задание в Brotherhood of Steel). Он поверит и даст вам пароль. Оставьте всех спутников «подождать вас» и идите на север, на проходную авиабазы Наварро. Скажите охраннику пароль и спокойно и тихо начинайте обшаривать все уголки базы: тут есть немало приятного.



База двухэтажная, над землей 2 ангара и несколько зданий, под землей тоже несколько раздельных корпусов (арсенал, командирская комната, компьютер и медлаборатория и прочее). С техниками можно поговорить, а вот к охране лучше не соваться: мало ли...

В одной из комнат подземного этажа поговорите с доктором и возьмите в столе карточку-пропуск. Доктор начнет бузить — убейте его (1000 очков), причем тревога не поднимется: видимо, там всем наплевать на докторов. Идите к комнате с запертым DeathClaw. Если вы скажете охраннику, что пришли убить монстра, он вас пропустит. Deathclaw'а можно взять к себе в команду или выпустить, открыв карточкой дверь в неохраняемый коридор, выводящий на поверхность (получите очки). Командиру авиабазы (сидит в отдельной комнате в восточном углу подземелья) скажите, что посланы проверить охрану танкера, и он разрешить взять в шкафу за ним карточку. Вещь это очень нужная, без нее игру не пройти. В складском помещении возьмите Enclav Armor и оружие — пригодится. В одной из комнат вы увидите механическую собаку. Если ее починить (необходим моторчик, сбегайте в ангар и поговорите с одним из техников — он даст все, что нужно), она пойдет с вами. Собачка крутая, берите пока дают. Вылезайте наверх и идите в правый ангар.

ТЫСЯЧА И ОДИН HINT

Квесты Navarro:

- Deal with the deathclaw.
- Fix K9.
- Retrieve the FOB from the base Commander.

Попросите у техника чертежи винтоплана (он наивный — отдаст!) и уходите с базы.

Авиабазу можно взять и штурмом, отправив всю охрану и лазерные турельки к праотцам. Делать это можно только герою не менее 32–35 уровня развития с кучей action point'ов и хорошим оружием (надо прикупить в San Francisco Gaus Rifle и Vinidicator Minigun), причем делать это лучше в такой последовательности: убиваем монаха в лиловом и лезем на подземный уровень через люк у него в сарае. Выносим всех (там относительно поверхности не так много народу), одеваем взятый в шкафу Enclave Armor (а свой передаем напарнику, так же как и хорошее оружие), подбираем DeathClaw'а и всей толпой ломимся наверх. Отвлекаем на себя внимание охраны (она вся сбегается к вам), отстреливаясь и попутно убив пару человек, опять лезем в подземный уровень. Лечимся и идем штурмовать базу уже с другой стороны. Потом опять отступаем и т. д. Это будет очень долгий бой, но его можно пройти, не потеряв ни одного напарника и заработав тучу очков и оружия, но учтите, если вы вступали в перестрелку в Navarro, то в Enclav'e на вас ополчится вся охрана (а их там вагон и маленькая тележка), так что решать проблему силой крайне нежелательно.

Покинув Navarro, можно смело ехать обратно в Сан-Франциско и заканчивать квесты.

После ремонта и заправки корабля (состояние всех систем можно проверить в капитан-

ской рубке) вы спокойно можете отправляться в Enclav для истребления Главного Врага. Но учтите, что обратного пути уже не будет, потому тщательно проверьте боеготовность: по сравнению с тем, что вас там ждет, даже Navarro покажется детской площадкой для игр. Об амуниции можно не беспокоиться: в Enclav'е вы найдете огромное количество патронов как к Gaus Gun'у, так и к энергетическому оружию. Также вам может пригодится динамит. Когда завершите подготовку, пройдите на капитанский мостик, войдите в навигационный компьютер и жмите: «Go!». После просмотра мультика начнется завершающая стадия игры — Enclave.

● На танкере, стоящем на пристани San Francisco плывите в Enclave и получите 15 000 очков. Уплывайте обратно. Потом опять плывите в Enclave и опять 15 000 очков. Уплывайте. Приплывайте. И так далее.

Enclave

В Энклаве ведем себя тихо, мирно, ни на кого не нарываемся, ни с кем не заговариваем. Найдя лестницу, тихонько спускаетесь вниз. На втором этаже за энергетическими полями заперты ваши соплеменники. Подойдите и поговорите со старейшиной. Она расскажет, как они сюда попали и (главное!) как их отсюда освободить. Для этого, по ее словам, необходимо взорвать генератор, тогда защитные поля спадут, и они смогут выбраться. Спуститесь еще ниже, и попадете в сложный лабиринт. Зал разделен на 9 частей, соединенных между собой дверями. В каждой комнатке стоит компьютер, который может открыть или закрыть только определенные двери лабиринта. Вам надо подобрать нужную комбинацию и добраться до противоположной стороны экрана — там выход. Все осложняется тем, что раз в несколько секунд полы бьют электричеством, так что если будете долго думать, до выхода можно и не дожить. Справа и слева есть проходы в небольшие комнаты, плотно напиханные энклавскими гвардейцами. В шкафчике в комнате слева вы можете найти G.E.C.K. (на случай, если потеряли первый), а в комнате справа — Enclave Armor MK2 (немного лучше того, что у вас уже есть). Добравшись до выхода, вы попадете на решающий этаж — 3-й подземный.





Пройти его (и собственно игру) можно, наверное, десятком разных способов, и каждый может найти вариант, который ему по душе, я же опишу наиболее простой.

В комнатке справа, неподалеку от внушительного вида бомбы (облепленный проводами шар), стоит доктор. Поговорите с ним и убедите пойти против Энклава. Он выпустит в воздух токсины, которые убьют половину населения базы (разнообразные ученые и прочие), но не тронут никого из важных для сюжета персон.

В конференц-зале стоит самозванный Президент Америки. Поговорите с ним, и, если будете вести себя вежливо и интеллигентно, сможете не только не вызвать подозрений, но и узнать всю интересную информацию: причины уничтожения жителей Vault 13, откуда появились разумные DeathClaw'ы, что случилось на Military Base и еще очень, очень много интересного! Беседа с Президентом заставляет понять и переосмыслить половину сюжета игры. Но от Президента вам нужна совсем не информация: у него есть президентский ключ, с помощью которого вы можете, например, управлять охранными системами Enclav'а. Тихонько украдите этот ключ или испугайте Президента так, чтобы он сам его отдал. Но учтите, если в результате ваших действий он поднимет тревогу, то на крики сбежится вся охрана, и ваша жизнь не станет стоить ни гроша.

Теперь вы должны выключить главный компьютер, управляющий реактороми, расположенный этажом ниже. Первым делом ваш взгляд падает на изолированную двойными стенками комнату, напичканную аппаратурой. Все почему-то сразу покупаются и начинают искать способ проникнуть туда (дескать, искомый компьютер где-то там). Так вот, эта комната бутафорская! Главный компьютер — это просто большая коричневая коробка, стоящая рядом с этой закрытой комнатой, просто наверное никто не может поверить, что «Истина Где-то Рядом». Есть несколько способов отключить этот самый комп. Первый: просто обложить сервер динамитом. Способ громкий, но верный. Управление реактором будет нарушено, и он выключится. Второй способ: пригрозить председателю комитета по Атомной Энергии физической расправой, и он сам отключит реактор. Каким бы методом вы ни добились своего, после отключения реактора вы должны бежать наверх (откроется лестница, бывшая раньше недоступной). Вам надо добраться до комнаты с большим квадратным логотипом Энклава на полу. Путь вам преградят 4 охранника, убивать которых лучше, стоя в дверях так, чтобы они могли подойти к вам только по одному. Когда вы разберетесь с ними, не спешите выбегать на «арену», там вас ждет Глава Американской Секретной Службы с BossEndGun в руках.



Убить его «вручную» необычайно трудно: мало того, что у него очень хорошее оружие и броня, так он еще дико живучий (999 хитпойнтов — это вам не шутка!), резвый (не меньше 15 экшн-пойнтов) и меткий. Так что ваша задача не убить его, вальсируя вокруг и пытаясь попасть точно в глаз (такая задача практически не выполнима), а всеми правдами и неправдами добраться до компьютера и с помощью президентской карточки включить режим Counter Insurgency. Стоящие по периметру пушки вдруг оживут и... начнут дружно поливать Босса! Вам остается только бегать по кругу и наблюдать за тем, как самый страшный монстр в игре превращается в ежика, утыканного свинцовыми иголками. Скоро он перестанет трепыхаться и его красиво...





● В комнате с большим квадратным логотипом Энклава на полу вас поджидает самый сильный враг — Frank Harrigan, которого вы уже встречали в пустыне. Крут, но он еще не знает с кем встретился!.

Нет, не буду это описывать: все-таки вы тоже должны получить удовольствие. Фактически на этом игра кончается, вы облегченно вздыхаете, откидываетесь на спинку стула, смотрите финальный ролик, вроде бы все... И вдруг...
Что это??? На экране снова появляется ваш герой и заманчивая надпись

● В New Reno находим пьяного священника (отец Tully) и после разговора с ним получаем Hintbook Fallout2. После прочтения герой получает 10 000 очков и все skill'ы подскакивают до 300.



ПРОДОЛЖИМ?..

ТОЛЬКО В ПОЛЕТАХ ЖИВУТ...

F29 RETALIATOR

Fly to live. Live to fly!
Iron Maiden / Aces High
(песенка про летчиков)

ВЕСЬМА ЛИРИЧЕСКОЕ ВСТУПЛЕНИЕ

Не знаю, кто как, а я все сознательное свое детство (мама утверждает, что и несознательное тоже) собирался стать военным летчиком. Это было моим наваждением — небо, облака, звезды и земля из квадратиков далеко внизу. Даже воспетого первого космонавта я всегда воспринимал больше как летчика-испытателя. Подлая штука жизнь внесла досадную коррективу — наградила меня очками, и с мечтами надолго было покончено. Нет, я реально смотрел на вещи, «не смогла, так не смогла». Закончил школу, поучился в двух институтах, разочаровался в стоматологии и геодезии, выучил английский язык и освоил процесс описания, но вот душа моя, тщательно погребенная под пластами быта, так и пожелала остаться душой романтика. А что нам, романтикам, в этой жизни надо? Правильно: либо летать, либо плавать, либо сражаться. И желательно оптом. И присыпьте перчиком, и погуще...

Хотелось большего. Очень хотелось. И тогда, году так в восемьдесят восьмом, я озадачил своего друга собрать мне КОМПЬЮТЕР.

И друг не подвел (всех благ тебе, Толик!). Поковырявшись в специальной, самиздатовской литературе, буквально за неделю он спаял (!) мне компа (так это тогда называлось). Величалась эта неуклюжая коробчонка размером с пухлую книжку — ZX Spectrum.

Коробочка хитрым образом подключалась к телевизору, затем из магнитофона долго требовалось загружать программу. Дело обычно происходило с переменным успехом, и часто приходилось «весело журить» неразумную технику, выдававшую на экран хоть и цветную, но весьма статичную картинку.

Нет, конечно, детали к Спектруму приобретались под благим предлогом — работать, работать и работать. Потом выяснилось, что для того чтобы работать, необходимо подробно изучить целый язык программирования — Бейсик. Я пытался! Чесслово! Я даже научился рисовать на экране телевизора ломаные и эллипсы и зазубрил магическую форму любого спектрумиста — «саве-наме-коде», но на этом все мои усилия благополучно и почили. Да и какая могла быть работа?! Ради Бога, нормальный (ну, я так иногда думаю) молодой человек, игравший до этого только в «дурака» на щелбаны, да в Чапаева на картонных шашечных досках (не поймите меня превратно, я очень люблю покер, но игрой его считать не могу. Покер — это искусство), так вот, этот самый (я) молодой человек открыл для себя новый мир — МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР! Может быть сейчас, когда компьютер превратился в вещь достаточно обыденную, когда сегодня многие рождаются с серебряной клавиатурой в руках, мои тогдашние чувства некоторым и не понятны, но, смею вас заверить, ТОГДА это было абсолютным, просто космического масштаба чудом.



Игры были, конечно, не то, что сейчас, в основном плоские аркады, не блистали красками и звуковым изобилием, но они (иногда) работали, и я часами просиживал перед телевизором, подвергая нежное здоровье небывалым перегрузкам. Как-то раз дошло до того, что за одну неделю я сломал (действительно сломал) три джойстика!

А потом, через пару лет, когда Спектрум сломался и лежал, постепенно покрываясь пылью и ожиданием ремонта, моей маме на работу поставили IBM PC AT.



Ю.Травников

Спектрум так и не починили. Мама моя работала врачом и часто оставалась на ночные дежурства. А так как компьютер-то поставили, а что с ним делать никому не объяснили, то все отделение интенсивной химиотерапии лениво кликало в Лексиконе что ни попадя, либо с энтузиазмом гоняло по экрану Диггера. И вот в мамины ночные дежурства и произошло мое первое знакомство с будущим властелином и инструментом многих и многих, чудом техники и вершиной человеческого гения — двести восемьдесят шестой.

Какой уж тут Спектрум! На письменном столе красовалось серебристо-белое нечто с легкой и удивительно удобной «фирменной» клавиатурой и манило почище иной сирены синими прямоугольниками братских могил имени Питера Нортона. Через минуту быстрых и точно ориентированных вопросов я выяснил для себя самое главное: то, что меня интересует, запускается путем перемещения курсора на строчку с окончаниями «exe» или «com»

После того как вы, наконец, научитесь взлетать, садиться и стрелять в нужном направлении, вам будут предложены четыре самостоятельных сценария. В каждом сценарии — несколько миссий. В брифингах командования вы получите некоторую исходную информацию, благодаря которой в самых исходных чертах будете догадываться, что вам предстоит сделать. Но прелесть игры заключается еще и в том, что находить цели вам придется самостоятельно. Когда цель появится в пределах прямой видимости, она особым образом отмечается на вашем радаре, и в командной строке вашего бортового компьютера появляется соответствующая надпись.
Для каждой миссии вам придется самому (самой, хи-хи...) выбирать необходимое для успешного выполнения вооружение. Памятуя, как мне тяжело было играть в первый раз, я предлагаю вам коротенький, мною разработанный вариант солюшна. Он неполный, охватывает лишь три сценария. Самый трудоемкий — Европейский — я оставляю вам для собственных усилий. Да и побойтесь Бога, в Реталяторе более 90 миссий...

Итак, в любых миссиях, кодовые названия которых я в целях простоты освоения оставил без изменений, вы будете видеть перед собою карту. Она, как и любая другая карта, поделена на условные квадраты. Ваши цели — справа.

Сценарий 1.
Американская пустыня (American desert)

1.Test range 1	2 мишени в квадрате 7B
2.Test range 2	Колонна грузовиков в квадратах 6C–6F
3.Test range 3	Поезд в квадратах 1A–7A
4.Test range 4	Ракетная позиция в квадрате 5D
5.Test range 5	Мост в квадрате 8F
6.Test range 6	2 МиГ-29
7.Test range 7	Танки в квадрате 3A
8.Test range 8	Фабрика в квадрате 1C
9.Test range 9	Runway в квадрате 4C
10.Test range 10	Советская военная база в квадрате 1F

Как вы сами можете убедиться, миссии в американской пустыне являются тестовыми, т. е. обучающими. Не то, что здесь вы будете «одиноким орлом», но, по крайней мере, враги сразу не навалятся. Советую не пренебрегать и честью.

(«вот этими вот стрелочками») и последующим нажатием большой кнопки с нарисованной на ней кочергой. Очень быстро я научился играть во все, что скрывалось в директориях «Games» и «Toys», я даже обнаружил в одном из ящиков общего стола ординаторской аккуратную стопочку огромных пятидюймовых дисков (других тогда и не видели) и выцепил несколько игр оттуда. Я гонял по экрану кошек в Cats, сбивал комические кораблики в Space Commander, целыми ночами издевался над колобками и иже с ними, раздевал девчонок в покер и блэк-джек и почти освоил шахматы посредством Battle Chess, когда на глаза мне попалась неисследованная директория, помещенная вне различных обобщалок, прямо в корневом каталоге. Называлась она — «Retal». Я вошел в этот загадочный «Ретал», нашел заветное «exe» и кликнул.

Хе-хе, знаю, знаю, что вы сейчас подумали. Ведь сейчас, по идее, должно быть написано: «...и пропал!» или не менее оригинальное: «... и влюбился!» Ан нет! Не пропал и не влюбился. Потыкавшись в течение десяти–пятнадцати минут в различные клавиши и вдоволь насмотревшись на забавные, но совершенно непонятные картинки, я из игрушки благополучно вышел. Не врубился абсолютно. Надо понимать реалии того времени — никаких журналов о компьютерах тогда и в помине не было, игры приносились в карманах и портфелях, и возникали на винчестерах практически из ниоткуда, вчера не было, завтра снова нет, но вот сегодня... Все игры, в которые я тыкался до этого, не требовали никакой дополнительной информации. Врубил и играйся. Что, казалось бы, сложного. И казалось тогда, что игрушки и должны, просто обязаны быть такими, что мозги-то напрягать, кнопки тыкать надо!

Как бы то ни было, но однажды я приехал пораньше. Дневная смена только закончилась, и в ординаторской сидел один из врачей. Сидел за компьютером и играл. И когда я разглядел, во ЧТО он играл, время замедлило свой ход и растянулось в совершенно непереносимую величину. Док летал. Ревел реактивный двигатель, пространство, должное быть скованным четырнадцати- дюймовым монитором, совершенно волшебным образом раздвинулось, и в нем, в этом пространстве, царила колдовская неотразимость воздушного боя. Мелькали далеко внизу четко очерченные силуэты построек, из полупрозрачных облаков вываливались явно недружелюбно настроенные самолеты, и док, с непередаваемым изяществом аса, разил «бандитов» сериями ракет и хлестал очередями автоматических пушек.

Как мне хотелось быть на его месте! Мне кажется, что те бесконечные несколько минут компьютерного боя я вообще не дышал и не моргал. Это было оно — МОЕ!

Наконец, после недолгого завывания PC-спикера, док откинулся на стуле, чертыхнулся беззлобно, и на экране появилась уже виденная мною заставка. Тут я с ужасом заметил, как указательный палец врача фатально передвигается к Эскейпу, и я не выдержал:

– Что это?!!!

Док рефлекторно отдернул палец от клавиатуры и повернулся ко мне.

– Как что? Это — Ретализатор.

– Покажите!!!

И док показал.



В игре доступны разнообразные системы вооружения (переключаются клавишей «Enter»).



Здесь полная свобода выбора — от пушек и управляемых ракет до тяжелых физических бомб. Все приборы просты и понятны — радар, окно состояния бортовых систем и карты военных действий.



В окне заставки — мирный пейзаж. Ваша задача — своими умелыми действиями не довести его до тотального разрушения.



На экране —вольнонаемный служащий. Никакой смысловой нагрузки он не несет. Так, ради антуража, чтобы вы знали, что на земле о вас заботятся.

О НЕПРЕХОДЯЩЕЙ ЦЕННОСТИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Оказалось, в директориях, в которых запрятаны игрушки, помимо запускающих и непонятных программных файлов, свободно валяются текстовые документы. И называются они, как вы все, безусловно, знаете «Readme». Так вот там, в этом самом «Ридми», и содержались подробнейшие инструкции, как стать истребителем! За последовавшую ночь, припомнив свои познания в языке международного общения, я изучил документ вдоль и поперек. И только после этого, с простительным

трепетом в сердце, я запустил «Реталятор», и на мониторе под тревожную и прекрасную музыку всплыла заставка OCEAN. И началось волшебство.

ЗА ЛА-МАНШЕМ — ОКЕАН

Да, заставка мною была уже видена, и причем не единожды. И видел я ее в собственном телевизоре, долгими минутами ожидания загрузки спектрумовских игр. Я не помню уже, как они тогда назывались, помню только этот трепет ожидания, и то, что океановские игры никогда этого ожидания не предавали. Теперь-то я знаю, Ocean — название британского подразделения крупнейшей издательской компьютерной фирмы Infogrames, а тогда, в смутные годы моей юности, Ocean для меня был чем-то вроде безусловного знака качества. А ведь вы знаете, так, пожалуй, оно и было — я не встретил ни одной океановской (океанской?) игрушки, которая бы мне не понравилась. Да и сейчас, посмотрите на список последних игр от Инфогреймс (покажите мне хоть одного иностранца, который бы написал российское название на русском языке. Чем мы хуже?)

Итак, кратенько: Anno 1602; Breath of Fire; F22-ADF; Fiters Destiny; Heart of Darkness; KKND 2; Mission: Impossible; V-Rally; UEFA Manager 99; Wargasm...

Ну как? Впечатляет? Вы еще со мной не согласны?

ПОДАЛЬШЕ ПОЛОЖИШЬ, ТРИ РАЗА НАЙДЕШЬ

Итак, F22 Retaliator. Готовясь к написанию этой статьи, я нашел игрушку сразу на трех (!) дискетах. У меня не такие уж большие их залежи, всего-то штук пятьдесят, и это, поверьте, немного. Это сейчас в нашем распоряжении сколько угодно возможностей хранить информацию, хоть на сидюки ее нарезай, а тогда, всего лишь несколько лет назад (да вчера, вчера это было!!!) игры ДОСТАВАЛИСЬ. И, отыгранные, бережно отправлялись на дискеты для последующего длительного хранения. Так вот, Реталятор я сохранил трижды. Совершенно не помню ход своих тогдашних мыслей, но само число копий весьма показательно. Я ХОТЕЛ его сохранить!

Две заархивированные копии я отложил подальше, а третью обрушил в корневик диска С. Дело в том, что игрушка, естественно, когда-то и кем-то уже была проинсталлирована, в те далекие восьмидесятые годы в стране с длинным названием, другой было достать практически невозможно, и пусть простит меня Инфогреймс, но я впервые за последние годы играл в совершенно пиратскую копию. Каюсь. Но вот, что удивительно. Копия, которую я, устыдившись, скачал с одного из достаточно брендовых сайтов в Инете, ни на один байтик не отличается от моей заветной. С сомнением щелкнув по иконке, выданной мне вездесущей Виндозой, через несколько секунд я уже смотрел на давешнюю заставку.

БА, ДА У ВАС ЕЩЕ И МОРЕ ЕСТЬ!..

В игре два режима, не считая мультиплеера. Можно сразу выбрать воздушный бой, с огромным количеством противников и не менее огромным боезапасом. Это, так сказать, для тела. Здесь от вас многого не просят. Летайте вволю, крутитесь в небе, стреляйте во все, что движется, ваша задача остаться в живых — тридцать два противника это вам не шутка. К сожалению, все главным образом в этом режиме и играли. А ведь основная прелесть игры заключалась вовсе не там. (Хотя о чем это я — на вкус и цвет, как вы знаете...)

Дело в том, что Реталятор предлагает вам (нам) четыре варианта сценариев, каждый из которых представляет собой достаточно большой участок (карту) нашей планеты. На каждом участке разыгрывается свой вариант военного конфликта. Вам предстоит принять в них самое непосредственное участие в роли военного летчика. Ваш самолет (на выбор, либо F-22, либо F-29) умеет многое, разнообразные системы вооружения также находятся под вашим контролем. Миссии, предложенные разработчиками, самые разнообразные — от тренировочных, в которых вам всего лишь необходимо раздолбать пару наземных мишеней, до самых сложных боевых, с большим количеством целей и весьма квалифицированным противодействием. Вы можете выбирать миссии в пределах вашей компетенции, никто вам не позволит бросаться очертя голову на заведомо превосходящие вас силы. По мере прохождения миссий вы будете получать звания и награды и победно шествовать к вершине топ-листа.

Правда, как и в настоящей жизни, получение очередных званий, оказывается штукой с двумя концами. Когда вы всего лишь первый лейтенант ВВС, в вашем распоряжении бесконечный боекомплект. Всегда приятно восходить по служебной лестнице, но, как только вы повысили свое мастерство до капитана, лафа заканчивается. Теперь все как в жизни: ваш самолет тащит на себе столько бомб, ракет и снарядов, сколько позволяет ему действительная грузоподъемность.

Цель миссии вам коротенько подскажут, но вот разыскивать злодеев вам придется самому, как и планировать необходимое для успешного выполнения задания вооружение.

Если первому лейтенанту можно только взлетать, то вскоре вам придется обучиться и посадке. А это, я вам доложу, занятие вовсе не простое — с высоты посадочная полоса кажется не больше чем обрывок носового платка. Необходим точный расчет и практика, практика, и еще много раз практика. Дорогу, как известно, осилит идущий, а небо — прилежный.

Сценарий 2. *Тихий океан (Pacific scenario)*

День первый

1. Scramble	2 MIG's 29
2. Firebolt	3 MIG's 29
3. Drop-in	Корабль в квадрате 4G
4. Plunge	2 нефтеналивных танка в квадрате 2E

День второй, 27 февраля 2001

1. Splash	Группа мелких судов в квадрате 8E
2. Warmup	2 корабля в квадрате 3B
3. Deep hea	3 MIG's 29
4. Beta 1	Танкер в квадрате 4G

День третий, 16 июля 2001

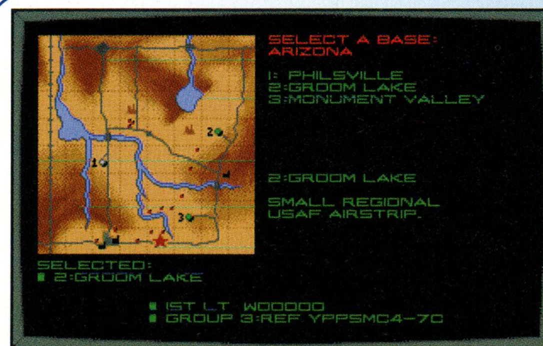
1. Revenge	2 советских военных корабля в квадрате 4G
2. Arc	4 MIG's 29
3. Strike back	2 советских боевых корабля в квадрате 4G
4. Stamps	Завод в квадрате 1D

День четвертый, 17 июля 2001

1. Knock-out	Буксир в квадрате 4G
2. Fight-back	Советский боевой корабль в квадрате 4F

День пятый, 18 июля 2001

Hand-shake	12 МиГ-29



Карта текущих военных действий. Если хотите, можно представить себя будущим Суворовым. А лучше — просто внимательно изучите.



Смерть была быстрой и безболезненной. Слишком быстрой... А как же? Газ врубил, а тормоза не включил. Обидно. А орден? Так его все знают.



О! Мечта милитариста! Ракеты и бомбы на любой вкус и схема навески на ваш самолет. Помните: успешное выполнение миссии впрямую зависит от выбранного вооружения.



А вы говорите — графика слабая. А разглядывать груз в кузовах с бреющего полета вам приходилось? А всаживать в эти кузова снаряд за снарядом?

Сценарий 3.
Ближний Восток (Middle East)

● *День первый*

1. Bravo	Танки в квадрате 4A
2. Pogie	2 МиГ-29
3. Alpha	Радар в квадрате 4D
4. Foxstrike	Мост в квадрате 3F
5. Lizard	Колонна грузовиков в квадратах 3C–4C
6. Charlie	Runway in 2H

● *День второй, 14 июля 2002*

1. Moonstruck	Завод в квадрате 3B
2. Rogue	Завод в квадрате 2G
3. Pincer	Танки 4C
4. Torch	Радар в квадрате 4A
5. Crossfire	3 нефтеналивных танка в квадрате 1F

● *День третий, 16 июля 2002*

1. Mayday	2 МиГ-29
2. Lord	Танки в квадрате 4B
3. Torture	Мост в квадрате 2B
4. Romeo	Завод в квадрате 1F

● *День четвертый, 25 июля 2002*

1. Heat	Танки в квадратах 1D–1E
2. Juno	5 МиГ-29
3. Warrior	Завод в квадрате 1C
4. Gold	Танки в квадрате 2E

● *День пятый, 29 июля 2002*

1. Ajax	Аэродром в квадрате 2A
2. Dawn	Завод в квадрате 1D
3. Zeus	Танки в квадрате 3C
4. Red	5 МиГ-29

● *День шестой, 3 августа 2002*

1. Standstill	Завод в квадрате 1A
2. Vice	Танки в квадрате 1A
3. Thunder	5 МиГ-29

● *TOP SECRET MISSION*

Abyss	Здесь вас ожидает совершенно секретная миссия.

обломков. Угол падения здесь не равен углу отражения в связи с полным отсутствием последнего. И если некоторым особо продвинутым эстетам необходимо часами изучать матчасть и трехклавиатурно-сорокапальцевое управление, то мне, извините, больше нравится сам процесс полета. Лучше быть птицей, чем летающим фортепиано. И если риал-видео командир не маячит полчаса у меня перед глазами, нудно бубня о моем историческом предназначении, а отсылает мне коротенький бриф, что ж, за это я ему искренне благодарен.

В небе не звучат саундтреки, откуда им взяться, радио сюда не транслируют, да и рев двигателя забивает любые синкопы. Слышно только то, что действительно должно быть слышно, и победные разрывы бомб и снарядов греют душу ничуть не хуже трешевых запилов. А если завыла аварийная сирена, что же, в основном это ваше упущение... В любом случае, в вашем распоряжении остается катапультирование, если, конечно, в душе вы не Гастелло (без всякого стеба, но с искренним уважением).

И не надо мне говорить, что сбивать «миги» непатриотично. Игра потому и является игрой, что условностей в ней не существует. Я играю ЗА НАШИХ, за хороших, сбиваю и бомблю плохих, и национальная принадлежность ни тех ни других меня не интересует. На гейме, как на гейме.

О ЦВЕТЕ, ЗВУКЕ И ПРОЧИХ РАЗНЫХ

На этот раз мой избалованный 3D-бластером слух ничего экстраординарного в музыке не обнаружил. «Погоди, погоди! — заявил я избалованному слуху: — Ведь это же вовсе не бластер, это же PC-спикер!» Подействовало. В самом деле, при подготовке к запуску игрушки девяносто первого года выпуска я исключил саундбластер из конфигурации. И ничего. Очень даже ничего! Тут я почесал в районе затылка и дал волю врожденному авантюризму. Взял и подключил звуковую карту. Снова загрузил игру и тихо прибалдел — а саундбластер-то поймался! И как! Сам поймался, ничего у меня не спросил и заиграл. И никаких сетапов в директории...

Памятуя о том, что спешить вредно, я по новой перечитал инструкции и ринулся в бой. Минуты три я морщился — все-таки за восемь лет графика обрела новизну, с этим не поспоришь. А потом втянулся. А зачем спорить? Я сюда зачем загрузился? Красоты рассматривать или в летчика играть? Для красот у меня в нижнем ящике Incoming валяется. Вот пусть там и остается, музей изобразительных искусств...

Я — летчик! У меня в руках могучая машина F-29, стоимостью тридцать миллионов долларов, а подобные суммы кому попало не доверяют. Отечество, как водится, в опасности, и только я, ас-истреби-тель, могу его защитить. У меня есть уникальная возможность служить в любой из четырех горячих точек: в пустыне на границе Штатов, на Тихом океане, на Ближнем Востоке, или в Европе. Мое мнение и желания уважают, мой самолет всегда исправен и заправлен, я — ястреб-одиночка, охотник и карающий меч возмездия. И врагам нет места в моем небе, и нет им места на земле и воде, над которыми стремительно парит моя серебряная стремительная птица! На Земле — ордена и медали, очередные и внеочередные звания, а здесь, в небесах, один только Бог и мои умения. И нет у меня права на ошибку, проигравшему здесь одна дорога — на два этажа вниз, и никакое Пурпурное Сердце не скрасит пребывания на глубине четырех футов под землей. Но если вам кто-нибудь скажет обратное, плюньте ему в лицо, или пожалейте убогого — НЕБО СТОИТ ЖИЗНИ!

Вот, что по моему скромному пониманию отличает хорошую игру от просто игры. Неважно, какого качества здесь графика, тетрис с 3Dfx — что может быть бредовее. А графика «Реталятора», кстати, совсем не плоха. Пусть при приближении к объекту вы и различаете квадратики, зато ваши крылья не проходят сквозь стенки, как прелестные головки Лары Крофт и ей подобных полигональных чудо-юд. Продвинутый до безобразия AI, да ради бога, когда вашему самолету на хвост вешается МиГ образца девяносто первого года, ВАШЕГО интеллекта хватает только на то, чтобы крутиться, бессильно матерясь, и отстреливать ракетами горизонт до его полного уничтожения. «Точно просчитанная динамика с учетом физических законов», господа, здесь не надо размазывать пешеходов, здесь надо летать и стрелять, и когда машина с сорванным воздушным потоком сваливается в штопор, меньше всего думаешь о красивом кувыркании по земле и эффектном разбрасывании

ЭТО ВОВСЕ НЕ ЭПИТАФИЯ

Да что я все пишу и пишу. Поройтесь в залежах старых дискет, поспрашивайте по друзьям, сходите в Internet. Попробуйте сыграть в «Реталятор». Не бросайте его на уровне взлета, научитесь хотя бы садиться. Успешное выполнение данной процедуры наполняет любого геймера просто непередаваемым чувством красиво ОТРАБОТАННОЙ победы. А там, я просто в этом уверен, вы ИГРУ уже не отложите в ящик.

Здравия всем желаю,
полковник ВВС Реталяторных войск
Ю. Травников

P.S. Как мне сегодня стало известно, буквально на днях Ocean выпускает сборник из двенадцати старых игрушек. F-29 Retaliator на почетном месте. Не все так плохо в доме игрушек.



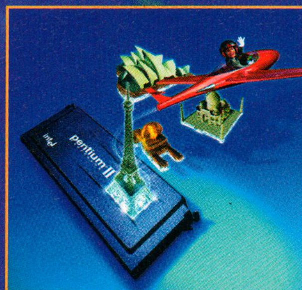


СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске :

КАМНЕПАД, КАМНЕПАД

Что есть процессор и что нужно о нем знать



Современные игры – одни из самых сложных и ресурсоемких технологий. И они требуют «самого-самого» процессора. Но обычно этот «самый-самый» стоит слишком дорого. Однако для всего или почти всего есть альтернатива.



КРАСОЧНЫЙ МИР

Продукты под маркой «ImageWorld»

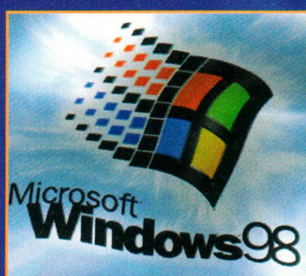


Продукты семейства Image World как минимум удовлетворяют всем требованиям стандарта PC 99 в области мультимедиа. Это касается компьютеров любой категории.

стр. 179

WINDOWS 98 ДЛЯ ИГРОМАНА

Очередной апгрейд

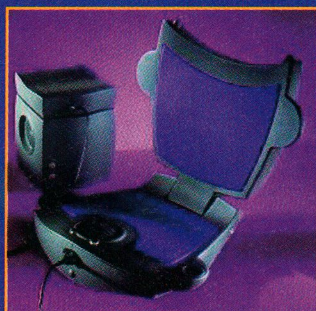


Новая операционная система Windows 98 благодаря многочисленным нововведениям стала не только офисной но и неплохой игровой платформой.

стр. 181

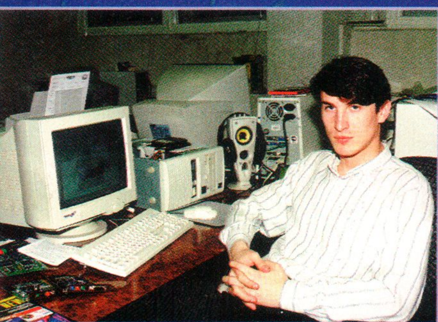
НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Чем бы дитя не тешилось...



Любое устройство, которым мы привыкли пользоваться каждый день, когда-то было экзотикой. Вот вам очередная порция интересных устройств, которые, может быть, уже завтра станут привычными и необходимыми.

стр. 186



Очередной выпуск нашей «Суммы...» можно назвать «Вьюноше, обдумывающему житье». В этот раз раздел посвящен тем, кто собирается что-то изменять в своем компьютере: процессор, видеоплату и т. д. Конечно же, не прошли мы мимо Windows 98, посмотрели, так ли она хороша для геймера, как обещала Microsoft.

Кстати, что касается Windows 98, то я свой выбор сделал в ее пользу однозначно и осознанно. Дело в том, что мне часто приходится переустанавливать систему. Сами понимаете, постоянно новые программы, новые устройства, в общем тестовый стенд - он и в Африке летающий. Когда на этой машине стояла Windows 95 OSR2, при каждой переустановке системы приходилось вручную устанавливать драйвера для многих устройств. Когда я первый раз ставил Windows 98, то морально был уже готов к повторению этой ситуации. Когда же мое участие в установке системы свелось к нажатию пары раз на кнопку <Ок> да введению серийного номера, я сначала не поверил. Запустил машину и стал искать, что же у меня не установилось. Оказалось, что «все системы функционируют нормально». Так что тем, для кого главным применением компьютера не является суперсложное программирование или поддержка работы сетей и серверов, а используются лишь офисные приложения и игры, советую обратить на новое майкрософтовское детище самое пристальное внимание.

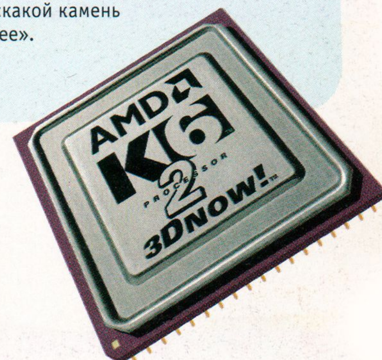
Еще один раздел, появившийся в «Сумме...», мы постараемся сделать постоянным. Это «Наворот». Оказывается, в мире полно не совсем обычных игровых устройств. И некоторые из них становятся в конце концов вполне привычными. Так что читайте, что вас ждет в недалеком будущем.

Антон Самбуров
anton@gamecenter.ru

Сначала были большие ЭВМ. Очень большие.
И был великий Интел. И стал МИКРОПРОЦЕССОР.
И великий Мур сказал, что надо каждый год удваивать.
И началось...

Антон Самбуров

До сих пор остановиться не могут. Так вот и удваивали частоту процессора год за годом, повышая таким образом производительность. Но по сути-то ничего качественно нового не придумали. Брали, так сказать, голой технологией. И в один прекрасный момент ребята из Intel поняли, что так долго не продержишься. Поняли они это в тот момент, когда появилась масса приложений, активно использующих мультимедиа-технологии и процессор стал «зашиваться» на обработке очень больших потоков данных, не связанных с его прямыми обязанностями. Тогда был разработан специальный блок команд, названный MMX — MuliMedia eXtention. MMX — это дополнительные инструкции процессора в количестве 57 плюс 8 регистров. Однако широкой поддержки среди производителей программного обеспечения этот стандарт не получил. А дело все в том, что MMX предназначен для ускорения целочисленных операций, тогда как многие современные приложения уже давно используют трехмерную графику, например игры. А трехмерная графика требует быстрого выполнения операций с плавающей точкой.
Но свято место пусто не бывает. И пока интеловские Bunny people танцевали по всему миру, рекламируя MMX, на фирме AMD инженеры готовили «ответный удар».
Технология 3DNow! представляет собой набор 24-х дополнительных инструкций для ускорения трехмерной графики, в частности быстрое деление вещественных чисел (за три такта процессора, тогда как у Intel Pentium II — около 30 тактов) и вычисление обратной квадратному корню величины также за три такта (Pentium II — более 45 тактов). Кроме того, есть предварительная выборка инструкций и выполнение 4 инструкций за один такт. Еще в 3DNow! есть интересная и очень приятная команда MADD — умножение со сложением. Эта команда аналогична команде сигнального процессора. Она перемножает два 32-разрядных числа и прибавляет результат к другому числу с плавающей точкой, причем делает это за одну операцию. Когда фирма Silicon Graphics добавила подобную команду в процессор MIPS R5000, это позволило существенно поднять производительность рабочих станций серии Indy при работе с трехмерной графикой.
В общем, инструкции добавлены именно те, которые и необходимы для работы с 3D. И если еще полгода назад были сомнения в том, что новую технологию поддержит достаточное количество производителей программного и аппаратного обеспечения, то сейчас уже понятно, что новинка активно используется при разработке новых продуктов. Достаточно сказать, что поддержка 3DNow! встроена в DirectX 6, а как известно, Microsoft ничего не делает просто так, не имея в виду получение прибыли. Так что на этот раз AMD опередила Intel.
Но, похоже, что ненадолго. В первом квартале 1999 года появится процессор Katmai с набором инструкций KNI (Katmai New Instruction) или MMX2. KNI — это все то же, что было в MMX и еще 70 дополнительных SIMD-инструкций (Single Instruction Multiple Data), призванных ускорить операции, связанные с трехмерной графикой. Одной такой операцией процессор может обработать несколько пар данных. То же самое используется и в 3DNow!, но Intel пошел дальше. Добавлено восемь новых регистров процессора, которые являются 128-битными и позволяют хранить одновременно 4 числа с плавающей точкой одинарной точности. Используя два регистра, можно выполнить операцию одновременно с четырьмя парами аргументов. Это позволит достичь производительности 2 GFLOP/c при 500 МГц.
Для работы с новыми регистрами, XMM0-XMM7, в Katmai введен дополнительный режим процессора. Этот режим позволяет использовать KNI одновременно с MMX или арифметическим сопроцессором. Intel заявляет, что KNI может использоваться не только 3D-графикой, но и в другими программами, выполняющими вычисления с плавающей точкой и не требующими большой точности.
Ну что, запутались, любопытные вы мои?
Ну тогда читайте дальше. Николай Комарков уже подумал за вас и выдает чистый итог своих размышлений на тему «какой камень тяжелее».



Камнепад, камнепад...

Николай КОМАРКОВ



Ничто не развивается в компьютерном мире так быстро, как процессоры. Частота процессоров удваивается в среднем каждые 18 месяцев.
А сейчас еще быстрее. Особенно последние год-два, когда все производители как из рога изобилия начали сыпать на наши не успевающие сориентироваться в обстановке геймерские головы все новые и новые процессоры.
А тут их еще и игроделы поддержали. Только появится новый процессор с очередными прибамбасами, как тут же все эти новинки начинают на полную катушку использоваться при разработке игр. И что нам, несчастным, делать? Рвать волосы на голове и проклинать тот день, когда, несмотря на советы не торопиться, попался на красивую аббревиатуру MMX (почти МММ) и «сел за баранку этого пылесоса»? Нет, конечно, новые игры не отказываются работать на старых процессорах, но все же оптимизированы они для самых последних моделей.
А процессоров в наших магазинах хоть отбавляй — запутаться легко можно. Это и Intel Pentium MMX и Pentium II, Celeron, Xeon, и AMD K5, K6, K6-2, и Cyrix 6x86, M2, и Centaur IDT C6 (Winchip).
Технология производства совершенствуется настолько быстро, что о каких-то прогнозах, даже на несколько лет вперед, трудно говорить. Но можно попытаться. Что я и сделаю.
К тому же вам нужно (именно нужно) разобраться в существующих сейчас на рынке процессорах. Причем не только разобраться, но еще и постоянно следить за выходом новых процессоров. Для чего это нужно обычному геймеру? Да все дело-то в том, что современные игры — одни из самых сложных и ресурсоемких технологий. И они требуют «самого-самого» процессора. Но обычно этот «самый-самый» стоит слишком дорого. Однако для всего или почти всего есть альтернатива.
И оптимальная стратегия выбора. Вот об этом и поговорим.
Сначала был, как известно наверное всем, только Intel. И его быстродействие определялось частотой. И сравнивать было не с чем. Сейчас же некоторые (уже, кстати, устаревшие) процессоры от фирм AMD, Cyrix имеют PR (пи-рейтинг), по которому можно в среднем оценить, насколько они сравнимы с процессорами фирмы Intel на такой-то частоте. Но опять же непонятно, как сравнить, по каким тестам, на каких приложениях... Этот вопрос на самом деле очень тонкий. Если в одних приложениях процессоры разных производителей работают со сравнимым быстродействием, то в других приложениях, как, в частности, в сложных 3-мерных играх, быстродействие процессоров очень разнится.



Например, уже старенький процессор AMD K5-PR166 сравним по быстродействию с Intel Pentium 166, хотя сам K5-PR166 работает на частоте 116 МГц. Обычно под понятием быстродействия производитель понимает целочисленное быстродействие. Что в общем-то правильно, так как большинство компьютеров задействуются в офисных приложениях (текстовые редакторы, электронные таблицы, работа с Internet и т. д.). Но большинство современных игр уже перешли или переходят на 3-мерную графику. Это и накладывает достаточно жесткие требования на скорость работы блока плавающей арифметики в процессоре.
Несмотря на все усилия со стороны AMD и Cyrix, фирма Intel так и осталась законодательницей мод в мире процессоров. А с выпуском Pentium II 450 МГц Intel, видимо, окончательно и бесповоротно оторвалась от своих основных конкурентов, которые до последнего времени прямо-таки «наступали на пятки». Разве что AMD со своими K6-2 и технологией 3DNow! стала потихоньку догонять Intel Pentium II по быстродействию в 3-мерной графике.
И вытеснять с рынка «дотысячедолларовых» компьютеров.
Сейчас процессоры Intel занимают около 80% рынка, далее идут фирмы AMD, Cyrix и новая фирма Centaur. Не подумайте, что я приверженец фирмы Intel, — у меня у самого до недавнего времени стоял AMD K5-PR133, а до него Cyrix 6x86-PR120. И их работа практически не вызывала у меня нареканий. Но есть одна досадная (не для Intel) вещь: все не-Intel процессоры слабы в операциях с плавающей точкой. Они при сложных инженерных вычислениях в пакетах 3-мерной графики, в 3-мерных играх отстают в 1,5–2 раза от своих Intel-собратьев. Это и определило мой выбор в пользу Intel Pentium MMX. Если вы дочитали досюда и у вас зарябило в глазах от всяких незнакомых иностранных словечек, не отчаивайтесь, сейчас «разложим все по полочкам».

Что есть процессор и что нужно о нем знать

Небольшой ликбез. Кто это все знает — смело пропускайте эту часть. Итак, процессор. Он же CPU (центральное процессорное устройство). Это мозг вашего компьютера. Процессор вычисляет, сравнивает, работает с данными и т. д. Вот некоторые основные и наиболее важные модули.
Блок целочисленных вычислений — все вычисления с целыми числами. Для сегодняшних операционных систем и приложений под них важно быстродействие на операциях с 32-разрядными данными. Быстродействие этой части процессора лучше всего измерять в таких тестах, как CPUMark32, Winbench-98.
Блок плавающей арифметики (FPU — Floating Processor Unit, он же математический сопроцессор) — все вычисления с дробными числами. Чем быстрее этот модуль, тем быстрее процессор обрабатывает данные с плавающей точкой. Это особенно важно в программах 3-мерного моделирования, в 3-мерных играх, инженерных вычислениях. Но несущественно, вопреки расхожему мнению, в бухгалтерских системах или электронных таблицах, потому что в подобных приложениях доля чистых вычислений пренебрежительно мала по сравнению с 3D-играми и пакетами 3D-моделирования. Так что быстродействие процессора в плавающей арифметике лучше всего оценивать с помощью таких игр, как Quake2, Unreal, Forsaken, Incoming или специализированных тестов типа 3Dwinbench 99, FPUMark.
Кэш первого уровня (L1-cache) — сверхбыстрая буферная память в процессоре. Кэширование данных, поступающих и исходящих, позволяет значительно ускорить обработку команд и данных в процессоре, потому что скорость работы с основной памятью (RAM) достаточно медленная по сравнению с операциями внутри процессора. Так вот, чем больше кэш, тем лучше. Обычно у процессоров кэш первого уровня составляет 16–64 Кбайт.
Кэш второго уровня (L2-cache) — сверхбыстрая буферная память, которая может находиться как внутри процессорного блока (для систем Intel Pentium II), так и вне него (Intel Pentium, AMD K5 и K6, Cyrix 6x86). L2-кэш — это еще один мост между процессором и основной памятью. Обычно емкость кэша второго уровня в разных системах колеблется от 256 Кбайт до 2 Мбайт. Для чего же вообще нужны все эти кэши, спросите вы? Почему не сделать основную память такой же сверхбыстрой? Дорого. Слишком дорого. Поэтому и приходится «извращаться».
Блок обработки MMX-команд присутствует во всех современных процессорах. Для Intel — начиная с Pentium MMX. Для AMD — начиная с K6. Для Cyrix — начиная с 6x86MX. У Centaur IDC C6 Winchip MMX тоже присутствует.
Блок обработки 3DNow!-команд имеет место быть у процессоров фирмы AMD, начиная с K6-2. Cyrix и Centaur тоже лицензировали эту технологию у AMD и в своих новых моделях процессоров будут ее поддерживать.
Блок обработки MMX2-команд установят в процессоры фирмы Intel, начиная с процессора Katmai, который будет представлен в начале 1999 года.

Что уже есть и что ожидается у основных производителей x86 процессоров

Конечно же, имеет смысл рассматривать только процессоры так называемого 5-го поколения. Обычно к ним относят процессоры Pentium. Более старые процессоры типа 386, 486 оставим за кадром.

Для начала от фаворита — фирмы Intel

Процессоры Pentium вышли в далеком 1992 году и фактически ознаменовали новые и невиданные ранее в персональных компьютерах высоты быстродействия. Процессоры различаются частотой и бывают: 60, 66, 75, 90, 100, 133, 150, 166, 200 МГц. Они устанавливаются в разъем Socket 7. Материнские платы для них обычно имеют такие чипсеты: Intel 430VX, 430TX. Но есть и другие чипсеты сторонних производителей: Ali Alladin, VIA Appolo, SiS. Pentium-процессоры имеют 16 Кбайт L1-кэш и достаточно мощный блок операций с плавающей точкой, что позволяет им сильно опережать в 3-мерных играх не-Intel процессоры на той же частоте.
Pentium Pro вышли немного позже Pentium и разрабатывались специально как «профессиональный вариант» Pentium для использования в мощных рабочих станциях и серверах. Хотя на самом деле Pentium Pro — это совершенно другой процессор. Во-первых, в Pentium Pro был значительно улучшен блок обработки 32-разрядных команд. Во-вторых, на кристалле самого процессора был интегрирован кэш второго уровня объемом 256 Кбайт и больше. В-третьих, был значительно улучшен блок FPU (операций с плавающей точкой). Но за все нужно платить. Производство такого процессора было очень дорогим. В основном из-за интегрированного кэша второго уровня, который работал на частоте процессора. В результате получили мощный, но дорогой процессор, который, как оказалось позже, нормально показывал свою мощь лишь в истинно 32-разрядных операционных системах (Unix, Windows NT). А в ОС типа DOS, Windows 3.1x и даже иногда в Windows 95 Pentium Pro отставал от своего младшего брата — Pentium. И все потому, что ниша Pentium Pro — это дорогие серверы и мощные рабочие станции, а не домашнее или игровое применение.
Процессоры Pentium MMX появились в 1997 году и тоже ознаменовали новый скачок быстродействия, привнеся свежую струю в виде поддержки MMX-команд. Кроме нововведения в виде MMX-команд (MultiMedia eXtention), в Pentium MMX нарастили кэш первого уровня до 32 Кбайт, что, в основном, и позволило им обойти свои более старые «обычные» Pentium. Процессоры Pentium MMX бывают: 166, 200, 233 МГц. А для мобильных компьютеров есть и 266 МГц вариант процессора Pentium MMX. Pentium MMX стали самыми распространенными процессорами как среди офисных, так и среди домашних компьютеров. Хотя новые MMX-команды и сильно рекламировались в свое время, тем не менее они не получили должного распространения. Причин несколько, но одна из основных в том, что MMX-команды — это обработка целочисленных данных. Однако для большинства современных игр нужна обработка 3D-графики, а это уже плавающая арифметика.
Семейство процессоров Pentium II. Первые Pentium II появились в конце 1997 года и были известны под кодовым названием Klamath.



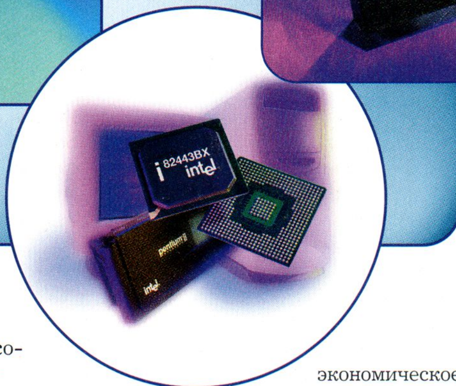
Скромные труженики мультимедийного фронта



И опять новый скачок в скорости и возможностях. За основу Pentium II было взято ядро Pentium Pro, и к нему добавлен блок обработки MMX-команд. Сам процессор и кэш второго уровня вынесли на отдельную процессорную плату. Кэш второго уровня стал объемом в 512 Кбайт и заработал на половине частоты процессора. Но и это еще не все. В процессорах Pentium II был сделан переход на новую архитектуру материнской платы. Pentium II крепится на разъеме «Slot 1», в отличии от Pentium, которые крепятся разъемом Socket 7. Сами материнские платы собирались на чипсетах Intel 440LX, в которые добавили тоже своего рода революционный разъем AGP (Accelerated Graphics Port).
Первые процессоры Pentium II изготавливались по 0.35-микронной технологии (Klamath) и работали на частотах 233, 266, 300 МГц. Позже появились процессоры Pentium II, выполненные по 0.25-микронной технологии и рассчитанные на частоты 333-450 МГц и работающие со 100 МГц шиной на материнской плате, собранной на чипсете Intel 440BX. Ранее эти процессоры были известны под кодовым названием «Deshutes».
Совсем недавно начался выпуск новых процессоров Xeon. В них интегрирован кэш (512 Кбайт–2 Мбайт) второго уровня, который работает на частоте процессора. Для этого процессора снова придумали новый тип разъема — Slot 2. В первую очередь Xeon ориентирован на применение в высокопроизводительных серверах и мощных рабочих станциях. Slot 2 позволяет строить 4-процессорные системы, в отличие от Slot 1, который позволяет строить только 2-процессорные. Да и цена у процессора Xeon столь высока, что запросто превышает стоимость очень неплохого компьютера. Так что это процессор не наш, не геймерский. Хотя если вы привыкли играть на рабочем месте, то смело пишите экономическое обоснование о том, до каких невиданных высот может подскочить производительность труда на вашем отдельно взятом рабочем месте после установки мощной рабочей станции. И попробуйте выбить из начальства аппарат на базе Xeon.







Много чипов хороших и разных... На смену Pentium Pro идет Xeon

Из всех новых процессоров серии Pentium II нам более всего интересны процессоры серии Celeron. Они являются облегченной версией процессоров Pentium II без кэш-памяти второго уровня (L2). Celeron работает на частотах 266, 300 МГц и устанавливается в материнские платы с разъемом Slot 1. Этот процессор ориентирован на рынок недорогих домашних компьютеров. Без кэша второго уровня в офисных приложениях Celeron работает медленнее своего старшего собрата где-то на 20–30%. Но в 3-мерных играх отстает лишь на 5–10%. Что в общем-то приемлемо, особенно если учесть, что цена у него существенно меньше стандартного Pentium II. Для Celeron был разработан свой чипсет Intel 440EX, но, как оказалось позже, Celeron прекрасно себя чувствует и в 440LX и в 440BX. В конце лета 1998 года был выпущен еще один процессор из серии Celeron, но теперь уже с интегрированным 128 Кбайт кэшем L2, который работает на частоте процессора. Этот процессор известен так же, как Mendocino. Иногда его называют Celeron-A, чтобы отличать от безкэшевого «обычного» Celeron. Уже есть варианты на 300, 333 МГц. Самое интересное, что Mendocino догоняет и даже обгоняет Pentium II на той же тактовой частоте, при этом оставаясь существенно дешевле последнего. Mendocino даже прозвали народным процессором.
Позже, скорее всего в начале 1999 года, будет выпущен «дешевый» вариант Xeon, который известен под кодовым названием Dixon. В Dixon L2-кэш объемом 256 Кбайт будет интегрирован на кристалле процессора.
Очередной интересный, и не до конца ясный момент: Intel планирует ввести еще один процессорный разъем — Socket-370. На этот разъем планируется перевести все варианты «дешевых» процессоров семейства Pentium II (Celeron, Mendocino, Dixon). Этот процесс необходим, как объясняет Intel, для того, чтобы окончательно «развести» Pentium II и их «дешевые» варианты.
Но вернемся к планам на будущее. Будущее, как известно, всегда хочется видеть в розовом свете. Итак, позже, в 1999 году, Intel планирует представить процессор Katmai с расширенным набором команд MMX2 (KNI), ориентированных на ускоренную обработку 3-мерной графики и потоков мультимедиа-данных. Этот процессор будет работать с частотой 450–500 МГц. Katmai, возможно станет Pentium III. Вполне вероятно, что выйдет и дешевая версия Katmai (как Celeron).
Позже выйдут еще несколько вариантов 32-разрядных процессоров, таких, как, например, Tanner. А если заглянуть еще дальше, то есть за 1999 год, то можно увидеть, что в конце 1999-го или в начале 2000 года запланирован долгожданный выход 64-битного процессора Merced с совершенно новой архитектурой IA-64. Merced будет настолько быстрым, что старые 32-битные программы сможет выполнять в режиме эмуляции, причем не медленнее, чем самый быстрый процессор предыдущего поколения! Стандартной частотой этого процессора будет 1000 МГц!!!

Intel планирует ввести еще один процессорный разъем — Socket-370, а также представить процессор Katmai с расширенным набором команд MMX2

Примерный план выпуска процессоров от Intel

2-й квартал 1998г.	3-й квартал 1998г.	4-й квартал 1998г.	1-й квартал 1999г.	2-й квартал 1999г.	конец 1999г.
					Merced
				Tanner 500 МГц	
	P2 Xeon 400-450 МГц				
			Katmai 450-500 МГц		
P2 350-450 МГц					
P2 266-333 МГц	P2 266-333 МГц				
Celeron 266-300 МГц		Celeron-A 300-333 МГц			
Pentium MMX 200-233 МГц					



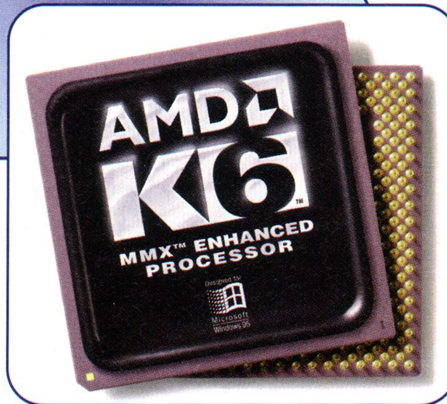
Что есть у фирмы AMD

AMD K5. По набору команд это Pentium-совместимые процессоры. Маркируются не внутренней частотой, а так называемым PR (пи-рейтинг): PR75, PR90, PR100, PR133, PR166. PR означает быстродействие, сравнимое с быстродействием процессоров Pentium на такой-то частоте. Хотя K5 работали на меньшей частоте, они были даже быстрее процессоров Pentium. Но не всегда, а именно в целочисленном быстродействии. Блок FPU у K5 был слабее, чем у Pentium. Точнее сказать, FPU у K5 был не слабее, а работал медленнее, потому что все программы, использующие вычисления с сопроцессором, оптимизированы таким образом, чтобы быстрее работать на Intel-процессорах. К сожалению фирмы AMD, так было и так будет, пока на рынке процессоров господствует фирма Intel.

AMD K6. По набору команд это Pentium MMX-совместимые процессоры. Существуют варианты этих процессоров на 166, 200, 233, 266, 300 МГц. Совсем недавно в связи с переходом на 0.25-микронную технологию AMD начала выпуск процессоров K6 на частотах 266, 300 МГц. В K6 L1-кэш имеет довольно большой объем в 64 Кбайт. Поэтому процессоры K6 приближаются по целочисленной производительности к процессорам Intel Pentium II на аналогичных частотах, но существенно отстают на операциях с плавающей точкой. Хотя блок MMX-команд работает даже быстрее, чем у Pentium II.



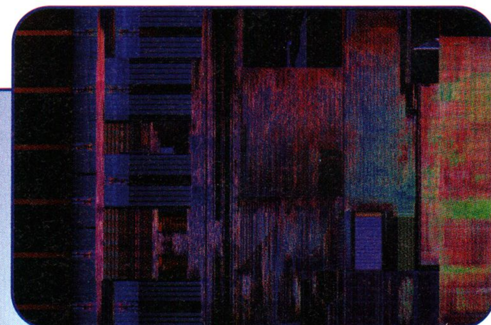
AMD K6-2. По набору команд это Pentium MMX-совместимые процессоры плюс поддержка своей собственной технологии 3DNow!. 3DNow! — это новый набор команд (24 новые инструкции), который по возможностям аналогичен будущему MMX2 и ориентирован прежде всего для ускоренной обработки команд 3D-графики. Обычно это деление и вычисление квадратного корня. K6-2 работает на частоте 266 МГц и выше, и на 100 МГц материнской плате. Платы с поддержкой 100 МГц: VIA Appolo MVP-3, Ali Alladin V. Процессор K6-2 будет все так же устанавливаться в разъем Soket 7, точнее Super Socket 7, как называет его сама фирма AMD. Команды 3DNow! Microsoft поддерживает в своем незабвенном DirectX начиная с версии 6.0 и выше. Вот тут-то и оказывается, что AMD все-таки немного обошла фирму Intel в нововведениях, ведь Intel еще не выпустил свой Katmai, в котором будет MMX2. Но 3DNow! это не MMX2, а лишь набор команд, которые более или менее соответствуют MMX2. 3DNow! не просто набор букв, а действительно работающие команды, ускоряющие обработку 3D-графики. Чтобы не быть голословным, посмотрите на эти конкретные результаты тестирования. Это процент увеличения быстродействия при использовании 3DNow!-команд в процессоре K6-2:



И чего у них только нет... А пока Intel танцевал, на AMD готовили 3DNow!

Quake II, Voodoo2	87%
3D-Winbench 98, Riva128	66%
Incoming, Voodoo2	25%

Позже, возможно в конце 1998 года, выпустят процессор K6-3, рассчитанный на частоты 350–400 МГц. Это прямой наследник K6-2, в который будет встроен L2-кэш на 256 Кбайт, что увеличит производительность арифметического сопроцессора. В 1999 году планируется представить новый 64-битный процессор AMD K7 (Argon), рассчитанный на частоты 500 МГц и выше. Это прямой конкурент Intel Merced. Вот некоторые его характеристики: суперскалярный FPU; 128 Кбайт кэш первого уровня (L1); программируемый высокопроизводительный интерфейс, L2-кэш объемом от 512 Кбайт до 8 Мбайт; 200 МГц шина; разъем Slot A.



Вскрытие показало. Так выглядит кристалл процессора обыкновенного в сильном увеличении

Какие процессоры есть у фирмы Cyrix

Cyrix 6x86. По набору команд это Pentium-совместимые процессоры. Не совсем, конечно, совместимые. Все-таки в некоторых приложениях возникают проблемы. Но все эти случаи известны, и фирма Cyrix выпускает программные заплатки для избавления от проблем. 6x86 маркируются не внутренней частотой, а PR (наподобие AMD K5): PR100+, PR120+, PR133+, PR150+, PR166+, PR200+. Процессоры 6x86 немного быстрее процессоров Pentium. Но не везде, а опять же в целочисленном быстродействии. Блок FPU у 6x86 существенно слабее, чем FPU у Pentium. Кстати, Cyrix 6x86 был первым процессором в моем компьютере. Но позже я столкнулся с очень медленным быстродействием в Quake, а именно мой 6x86 PR150+ давал быстродействие на уровне Pentium 90. Поэтому я поменял его на AMD K5 PR133, который в Quake был побыстрее Cyrix 6x86 PR150+. А еще позже поменял на Intel Pentium MMX 166 МГц, который по быстродействию в Quake обходил AMD K5 PR133 аж в два раза.



Камень в чей-то огород...

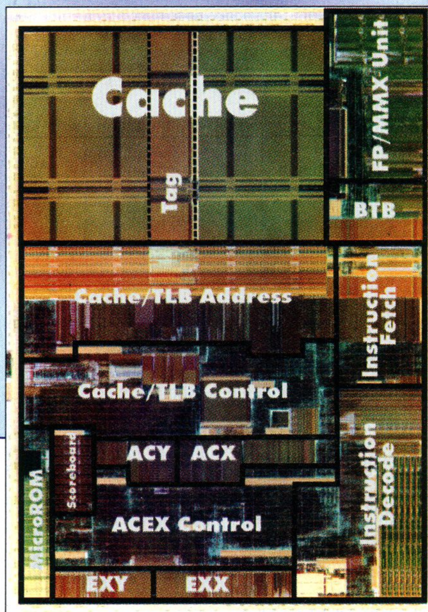
Cyrix 6x86MX. По набору команд это Pentium MMX-совместимые процессоры. Маркируются тоже P-рейтингом. Есть процессоры: PR166, PR200, PR233, PR266. После перехода на 0.25-микронную технологию увеличатся тактовые частоты процессоров 6x86MX. К концу года Cyrix планирует представить процессор Cayenne — улучшенный вариант 6x86MX. Будет добавлен дополнительный набор инструкций AMD 3DNow! или свой MMXFP — расширенный набор команд MMX. В Cayenne будет увеличенная в два-три раза скорость операций с плавающей точкой и инструкций MMX. Cyrix будет продолжать также линию своих процессоров «all-in-one» MediaGX. Напомню, MediaGX — это первый процессор, в котором на чипе интегрирован собственно процессор, кэш, аудио- и видеоконтроллеры, поддержка





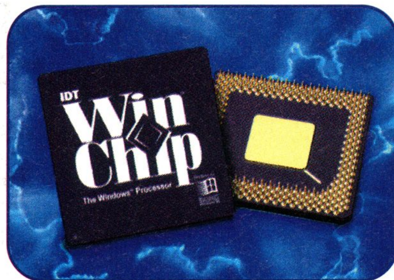
шины PCI и прочая логика, которая обычно монтируется на материнской плате.
Следующее поколение MediaGX — чип MXi, основанный на ядре Cayenne. На нем будут контроллеры SDRAM, AGP, DVD, ускорители 2D- и 3D-графики, полоса пропускания шины памяти более 2 Гбайт/с, совместимость с Direct3D и OpenGL. Очень впечатляет, особенно поддержка OpenGL. Еще позже, видимо, ближе к концу 1999 года, Cyrix выпустит процессор, являющийся продолжением линии MXi, сейчас известный под кодовым названием «Jalapeno». Вот некоторые его характеристики: разрабатывается сразу под 1000МГц; 8-ассоциативный L2-кэш на 256Кбайт на частоте процессора; 3D-графическая подсистема с полной поддержкой Direct3D, OpenGL; двойное устройство FPU/MMX/3DNow!.

Диаграмма архитектуры процессора Cyrix 6x86MX™



Centaur (IDT) с процессорами C6 (Winchip)

Сейчас фирма уже выпускает Pentium MMX-совместимые процессоры C6 (Winchip), рассчитанные на частоты 180 и 200 МГц. Пока C6 — самые медленные процессоры из Pentium MMX-клонов, но и самые дешевые. Вскоре должны выйти процессоры C6+ (Winchip2) с улучшенным ядром и плавающей арифметикой, с дополнительными 53 MMX 3D-инструкциями для ускорения обработки 3-мерной графики и звука (возможно, 3DNow!). C6+ будут работать на частотах 266 МГц и выше.
К концу 1998 года Centaur планирует выпустить чипы с частотами выше 300 МГц, работающие на 100 МГц материнской плате, а позже интегрировать на процессоре кэш память L2 в размере 256 Кбайт.
Такие вот наполеоновские планы у разных производителей процессоров. Прямо хочется верить и надеяться, что так оно и будет. Безусловно, мощь Intel напрямую, в лоб, уже невозможно победить.





Все для «окон», все для победы!

Глоссарий

3D Winbench 98	Одна из самых мощных и уважаемых программ для тестирования скорости обработки 3D-графики. (Когда номер готовился к печати, появился 3D Winbench 99. — *А.С.*)
3Dnow!	Набор инструкций для процессоров AMD K6-2 и выше. Ориентированы для ускоренной обработки команд 3D-графики.
6x86	Pentium-совместимый процессор фирмы Cyrix. Ставится в разъем Socket 7.
6x86MX	Pentium MMX-совместимый процессор фирмы Cyrix. Ставится в разъем Socket 7. Еще этот процессор называют M2.
AGP	Acelerated Graphics Port — ускоренный графический порт. Призван заменить PCI-шину для графических акселераторов. Существенно быстрее PCI-шины, да и не загружает последнюю.
Ali Alladin V	Чипсет для разъема Super Socket 7, т.е. для процессоров AMD K6-2, поддержка AGP.
AMD	Фирма производителей процессоров K5, K6, K6-2.
API	Application Programming Interface. Система и набор подпрограмм и функций для программирования чего-либо.
C6	Процессор класса Pentium MMX от фирмы Centaur. Другое название Winchip. Ставится в разъем Socket 7.
Cayenne	Будущий процессор от Cyrix.
Celeron	Процессор фирмы Intel. Это Pentium II, но без L2-кэш. Ставится в разъем Slot 1.
Celeron-A	Процессор фирмы Intel. Это Pentium II, с L2-кэш объемом 128 Кбайт, работающем на частоте процессора. Другое название Mendocino. Ставится в разъем Slot 1.
Centaur IDT	Фирма, производящая процессоры Winchip, класса Pentium MMX.
CPU	Центральный процессор.
Cyrix	Фирма производящая x86-совместимые процессоры 6x86, 6x86MX, MediaGX и др.
Deshutes	Intel Pentium II, сделанный по 0.25-микронной технологии. Частоты 350–450 МГц.
Direct3D	Набор драйверов и подпрограмм для работы с 3D-графикой. Разрабатывает этот API фирма Microsoft под Windows 95/98/NT. Ориентирован прежде всего на 3D-игры. Является частью DirectX.
DirectX	API для работы с графикой, 3D-графикой, звуком, 3D-звуком, устройствами ввода-вывода, сетями, и т. д. Разрабатывает этот API фирма Microsoft под Windows 95/98/NT. Ориентирован, прежде всего, на игры.
Dixon	Процессор класса Pentium II фирмы Intel. «Упрощенный» вариант Intel Xeon. Содержит L2-кэш объемом 256 Кбайт.
FPU	Арифметический (математический) сопроцессор для выполнения операций с плавающей точкой.
IA-64	Новая 64-битная архитектура от фирмы Intel. Будет впервые применена в процессоре Merced.
Intel	Ведущая фирма-производитель x86 процессоров.
Intel 430TX	Чипсет материнской платы для разъема Socket 7. Поддерживает Pentium, Pentium MMX, AMD K5 и K6, Cyrix 6x86, 6x8MX. Имеет L2-кэш в 512 Кбайт.
Intel 430VX	Чипсет материнской платы для разъема Socket 7. Поддерживает Pentium, Pentium MMX, AMD K5 и K6, Cyrix 6x86, 6x8MX. Имеет L2-кэш в 256–512 Кбайт.
Intel 440BX	Чипсет материнской платы для разъема Slot 1. Поддерживает 100 МГц. Поддерживает Pentium II до 500 МГц. Имеет AGP-разъем.
Intel 440EX	Чипсет материнской платы для разъема Slot 1. Поддерживает Pentium II 233–333 МГц. Имеет AGP-разъем. Является упрощенным вариантом Intel 440LX.
Intel 440LX	Чипсет материнской платы для разъема Slot 1. Поддерживает Pentium II до 500 МГц. Имеет AGP-разъем.
Jalapeno	Будущий процессор от Cyrix. Продолжает линию MediaGX. Все в одном: с интегрированным 2D- и 3D-акселератором, звуковой системой и пр.
K5	Процессор класса Pentium от фирмы AMD. Маркируется PR-рейтингом, а не частотой. Ставится в разъем Socket 7.
K6	Процессор класса Pentium MMX от фирмы AMD. Ставится в разъем Socket 7.



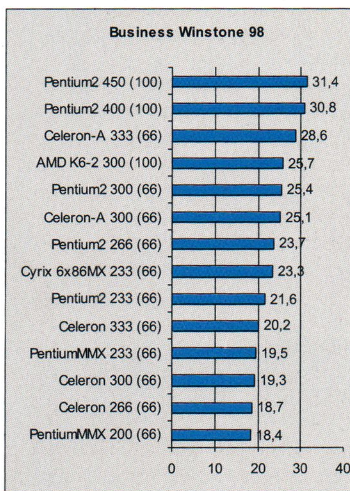
Глоссарий (продолжение)

K6-2	Процессор класса Pentium II от фирмы AMD. В нем впервые была использована технология 3DNow!. Ставится в разъем Super Socket 7.
K6-3	Процессор класса Pentium II от фирмы AMD. 3DNow!, интегрированный L2-кэш объемом 256 Кбайт.
K7	Будущий 64-битный процессор от фирмы AMD.
Katmai	Процессор фирмы Intel. Это вариант Pentium II, в котором добавлена поддержка MMX2 (KNI)-команд.
Klamath	Intel Pentium II, сделанный по 0.35-микронной технологии. Частоты 233–333 МГц.
L1-cache	Кэш первого уровня.
L2-cache	Кэш второго уровня.
Media GX	Pentium-совместимый процессор от фирмы Cyrix. Все в одном: с интегрированным 2D-акселератором, звуковой системой и пр.
Mendocino	Процессор фирмы Intel. Это Pentium II, но с L2-кэш объемом 128 Кбайт, работающем на частоте процессора. Другое название Celeron-A. Ставится в разъем Slot 1.
Merced	Будущий 64-битный процессор от фирмы Intel.
MMX	Набор команд процессора, ориентированных на быструю обработку потоковых мультимедиа-данных.
MMX2	KNI — Katmai New Instructions. Набор команд процессора, ориентированных на быструю обработку потока мультимедиа-данных и команд 3D-графики.
Mxi	Будущий процессор от Cyrix. Продолжает линию MediaGX. Все в одном: с интегрированным 2D- и 3D-акселератором, звуковой системой и пр.
OpenGL	Open Graphics Language. Язык описания 3D-графики. Для нас это API для программирования 3D-графики. Считается лучшим.
Overclocking	Разгон процессора, материнской платы и т. д. — повышение частоты выше стандартной.
Pentium	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Socket 7.
Pentium II	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Slot 1.
Pentium MMX	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Socket 7.
Pentium Pro	Процессор фирмы Intel. Ставится в разъем Socket 8.
RAM	Основная (оперативная) память.
Riva128	2D- и 3D-акселератор графики от фирмы nVidia.
SDRAM	Синхронная динамическая память.
Slot 1	Разъем для соединения процессора Pentium II с материнской платой.
Slot 2	Разъем для соединения процессора Xeon с материнской платой.
Slot A	Разъем для соединения процессора AMD K7 с материнской платой.
Socket 7	Разъем для соединения процессоров класса Pentium, Pentium MMX, AMD K5, K6, Cyrix 6x86, 6x86MX с материнской платой.
Socket 8	Разъем для соединения процессоров класса Pentium Pro с материнской платой.
Super Socket 7	Тот же Socket 7, но для 100 МГц материнской платы и поддержки AMD K6-2.
VIA Appolo MVP-3	Чипсет для разъема Super Socket 7, т. е. для процессоров AMD K6-2, поддержка AGP.
Voodoo2	3D-акселератор графики от фирмы 3Dfx.
Winbench 98	Одна из самых мощных и уважаемых программ для тестирования быстродействия процессоров.
Winchip	Процессор класса Pentium MMX от фирмы Centaur. Другое название C6. Ставится в разъем Socket 7.
x86	Серия процессоров фирмы Intel, которая стала стандартом.
Xeon	Процессор фирмы Intel. Имеет L2-кэш, работающий на частоте процессора. Ставится в разъем Slot 2.
Материнская плата	Основная плата компьютера, в которую вставляются остальные компоненты: процессор, память, платы расширения и т. д.
Разгон	Разгон процессора, материнской платы и т. д. — повышение частоты выше стандартной.
Чипсет	Набор микросхем (для материнской платы, видеокарты, звуковой платы и т. д.).

Быстродействие

Загрузившись таким количеством информации, вы, наверное, уже поприуныли. Чем же все они отличаются, спросите вы? Быстродействием. Но в разных приложениях оно отличается очень сильно. Как я уже упоминал, быстродействие процессоров оценивают с помощью как сложных тестовых программ, так и современных 3D-игр. Для начала посмотрим на результаты тестов разных процессоров в специализированных тестовых программах.

Тест Business Winstone 98 позволяет очень неплохо оценить, какой процессор быстрее в офисных приложениях (Word, Excel, работа в Windows 95/98).

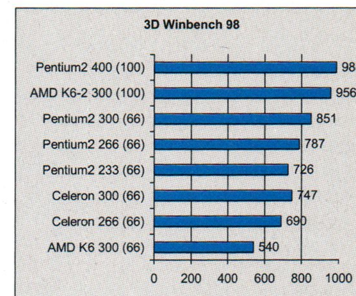


На рисунке в названии процессора в скобках стоит частота системной шины материнской платы.

Самыми быстрыми оказались процессоры Intel Pentium II 400–450 МГц. Но еще нет результатов тестирования AMD K6-2 на такие же частоты (они просто еще не вышли).

А поскольку AMD K6-2 300 обогнал Intel Pentium II 300, то можно заключить, что и будущие AMD K6-2 будут обходить Intel Pentium II на тех же частотах. Но это в бизнес-приложениях. К тому же Intel Celeron-A вплотную приблизился к своему старшему брату, а судя по его меньшей цене тоже оказывается очень неплохим, особенно для геймеров.

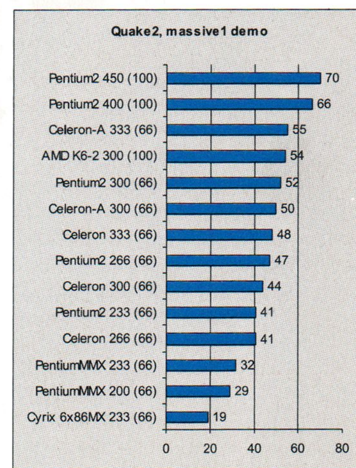
Теперь посмотрим, как ведут себя эти же процессоры, но в тесте на 3-мерную графику, а точнее, на тестовой программе 3D Winbench 98. Для тестирования был выбран графический 2D- и 3D-акселератор nVidia Riva 128, потому что к нему были уже сделаны драйверы, оптимизированные под технологию 3DNow!.



Результаты оказались совершенно удивительные! Действительно, AMD K6-2 300 удалось обогнать в 3D-графике Intel Pentium II 300 и вплотную приблизиться к Intel Pentium II 400.

Чтобы быть более приближенным к реальности, проведем тест на Quake2 (massive1 demo). Результаты говорят сами за себя. Сразу видны преимущества технологии 3DNow! и «слабость» процессора Cyrix. Но, чтобы использовать технологию 3DNow!, нужны драйверы для соответствующего графического акселератора, которые оптимизированы под 3DNow!.

Обладая современным графическим ускорителем типа: 3Dfx Voodoo2, 3Dfx Banshee, Matrox G200, Riva128, RivaTNT, S3 Savage 3D, Intel i740, вы можете быть уверены, что для них есть драйверы, поддерживающие технологию 3DNow!. Тем более, если ваш акселератор поддерживает DirectX 6.0, то все в порядке, потому что в DirectX 6.0 введена поддержка новых 3DNow!-команд.



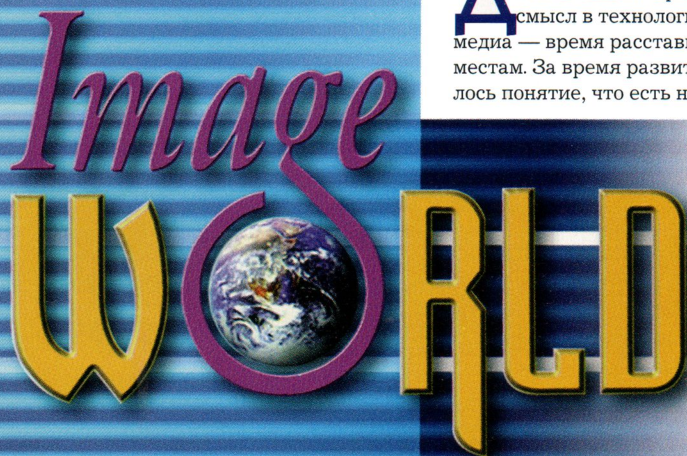


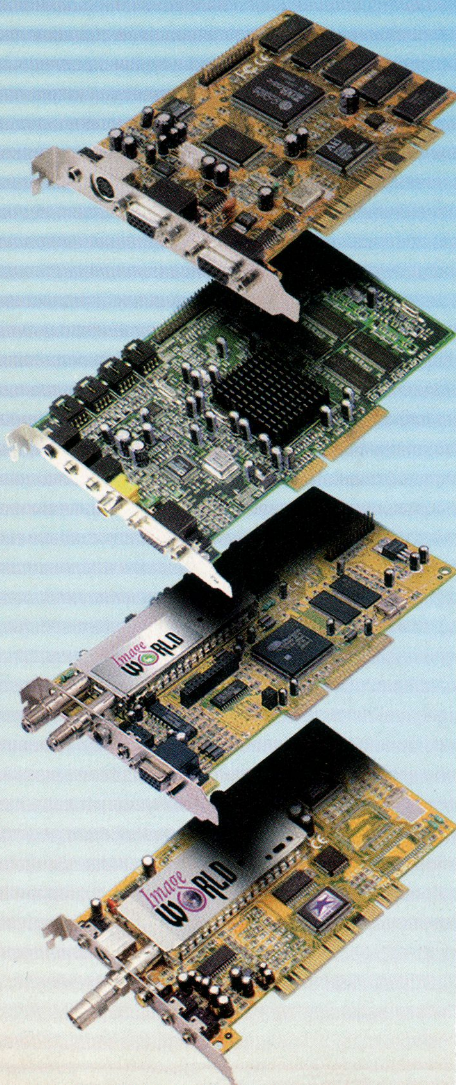
Красочный мир

Андрей Кожемяко

Карты разные нужны, карты разные важны. Видеокарты ImageWorld отличаются (нет, не умом и сообразительностью), а хорошим качеством при невысокой цене.

Давно уже отшумели споры, о том есть ли практический смысл в технологии мультимедиа — время расставило все по местам. За время развития менялось понятие, что есть настоящее мультимедиа, разрабатывались новые технологии. Теперь же фирмы, работающие на данном рынке, и потребителей этих технологий ожидают новые испытания. С одной стороны, спецификации PC 98 и PC 99 переводят многие устройства из экзотики в стандартный набор. Такая судьба у TV-тюнеров, плат видеозахвата, аппаратных видеопроигрывателей. Некоторые устройства (такие, как трехмерные ускорители) ныне просто обязательны для некоторых классов машин. С другой стороны, те же самые стандарты запрещают использование карт расширения для шины ISA. Для мультимедиа-устройств это требование является достаточно серьезным: если не считать видеокарт, практически все остальные устройства были ориентированы именно на эту шину. Вот такая вот нелегкая ситуация. Впрочем, ничто не вечно под луной: ситуация меняется существенным образом. Пользователям становятся доступны не просто отдельные устройства, полностью отвечающие современным требованиям, но целые линейки продуктов, способные решить абсолютно все проблемы по части поддержки мультимедиа-технологий. С некоторыми такими линейками мы будем знакомить вас на страницах нашего журнала. Вот, например, серия Image World фирмы Lucky Star. Почему? Дело в том, что, зарекомендовав себя как производитель качественных и недорогих материнских плат, Lucky Star создала отделение Image World для достижения той же цели. Причем видеокарты, а именно ускорители трехмерной графики Image World, строятся на основе самых популярных и высокопроизводительных чипов, но обладают гораздо более низкой ценой, чем продукты многих фирм. Что нас и заинтересовало.





Мультимедиа сегодня

Раз уж выше было сказано, что линейки продуктов способны удовлетворить все требования пользователей в области мультимедиа-технологий, стоит подробнее остановиться на том, какой смысл вкладывается в слово «мультимедиа» сегодня.

Всего лет пять назад (на этапе зарождения) к мультимедийным устройствам относили только звуковую карту и привод CD-ROM. Ничего другого просто и не было. Эти два устройства обязательны и сейчас, причем требования к ним существенно выросли. Так, например, первые звуковые карты обеспечивали лишь восьмиразрядный монофонический звук, синтезируемый при помощи FM-алгоритмов. Сейчас это кажется смешным: ныне обязателен стереозвук, многоголосная музыка по таблице волн, все большее распространение получает «объемное» звучание. В области CD-приводов тоже произошел переход от односкоростных устройств (скорость чтения 150 Кбайт/с), из дополнительных форматов, поддерживающих разве что Audio CD, к мощным механизмам с пиковой скоростью до 6 Мбайт/с и способностью работать с огромным набором различных форматов компакт-дисков. Все большее распространение получают приводы DVD. Более того, согласно стандарту PC 99, для компьютеров типа Enterteinment PC наличие этих устройств обязательно. А именно этот тип компьютеров наиболее близок душе геймера.

Видеопроигрыватели

Но приводы CD- и DVD-ROM — это отдельная тема. Здесь они упомянуты только по одной причине. Дело в том, что фильмы, хранящиеся на специальных видеодисках для обоих типов приводов, записаны в сжатом виде. Естественно, что при их проигрывании необходимо производить перевод информации из сжатой формы в нормальную. Эта задача требует большого количества вычислительных ресурсов. В результате «хорошим тоном» считается перекладывание части работы на видеокарту. Практически все современные видеочипы и их драйверы оптимизированы для такой работы. Диски Video CD при этом демонстрируются хорошо, а вот для работы с более качественным DVD-Video подобного решения недостаточно. Для получения максимального качества видео лучше всего подходят специальные аппаратные ускорители. Такая карта берет на себя практически всю работу по обработке видеоданных с диска и передает их видеокарте для вывода на экран. Конечно, подобные дополнительные устройства несколько

DARWIN 740



Двух- и трехмерный ускоритель на базе популярного графического чипсета Intel i740. Подобно аналогам других производителей, предназначен для высокоскоростной шины AGP и содержит 8 Мбайт памяти. Поддерживает разрешение до 1600x1200 точек при числе цветов до 16 миллионов. Встроенная аппаратная поддержка MPEG 2 и программная (на уровне драйверов) DVD-Video. Имеется вариант с телевизионным выходом.



увеличивают стоимость компьютера, зато позволяют даже при наличии средненького процессора добиваться лучшего качества полноэкранного видео, нежели на мощном PC на базе Pentium II. О чем это мы в игровом журнале? А дело то в том, что уже ни одна современная игра не обходится без качественных видеовставок, а некоторые (например, The X-files Game) построены целиком на видеоряде. И естественно, очень сильно загружают работой процессор. Да и объем игр уже слишком велик. Приходится одну игру размещать на большом количестве CD-дисков, тогда как технология DVD позволяет разместить на одном диске даже самую большую игру.

Трехмерные ускорители

Карты-акселераторы нужны не только для просмотра видеодисков. Специальные ускорители требуются и для работы с трехмерной графикой. Последняя же все активнее перемещается с рабочих станций для создания фильмов на компьютеры обычных пользователей. Началось это наступление с игр, где реализовывался так называемый принцип «от первого лица». Результат применения 3D-ускорителей в таких играх, в совокупности с использованием их преимуществ, оказался колоссальным: осуществляется действительно почти полный «эффект присутствия». Ныне же дело только играми не ограничивается, хотя это направление остается главным. По мнению специалистов, в ближайшее время трехмерные ускорители будут затребованы во всех областях, включая даже интерфейс современных операционных систем. Так что такой акселератор ныне не роскошь, но обязательный компонент любой вычислительной системы. С этим полностью согласны авторы спецификаций PC 99: согласно им, аппаратный 3D-ускоритель не нужен лишь для мобильных PC, рекомендован для офисных и обязателен для всех остальных типов компьютеров.

Линия Image World и ее применение

Все вышеприведенное не только современные требования к мультимедиа-компьютеру. Практически это возможности, обеспечиваемые описываемым семейством. Именно это мы и имели в виду в начале, говоря о комплексном решении всех проблем. Единственным недостатком данной линии с этой точки зрения является отсутствие отдельной звуковой карты. То есть работа со звуком средствами Image World поддерживается, но такого устройства, как просто звуковая карта, нет. Ниже будет отмечены случаи, когда это может сильно помешать. Но ничего особо страшного в этом нет — можно использовать карту другого производителя. Хуже было бы, если б ничего, кроме сиротливой звуковой карты, в это семейство не входило.
Точные технические характеристики всех плат приведены на врезках, здесь же хочется поговорить об их применении в компьютерах разных категорий в смысле «спецификаций PC 99». Кстати, все карты полностью удовлетворяют требованиям этого стандарта: все они реализованы для шины PCI или AGP. Следует учесть, что это сугубо субъективный взгляд на вещи, причем продиктованный минималистским подходом: если что-то не нужно, то оно необязательно.

COMET 740



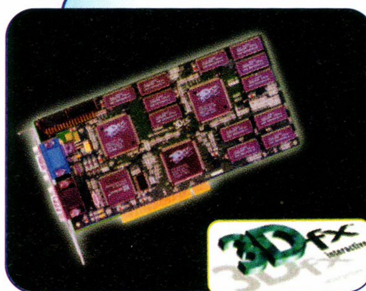
В области графики полностью эквивалентен DARWIN 740: реализован на том же наборе микросхем. Дополнительно содержит схемы видеозахвата и телевизионный приемник. В режиме предварительного просмотра отображает на экране до 16 телеканалов. При помощи программного обеспечения работает со звуком по стандарту AC-3. Существует также вариант со встроенным приемником телетекста.

COMET TV II



Комбинированная карта для шины PCI. Содержит видеоадаптер на базе контроллера Cirrus Logic 5465 (2D/3D-акселератор) и до 4 Мбайт видеопамяти нового стандарта RAMBUS. Также на плате находится телевизионный приемник, схемы видеозахвата и FM-радио. В режиме предварительного просмотра отображает до 12 телеканалов. Есть модификация со встроенным приемником телетекста.

AMAZON 3D



Трехмерный видеоускоритель на базе чипсета 3Dfx Voodoo2 для шины PCI. Существуют модификации с 8 и 12 Мбайт памяти. Допускает работу в SLI-режиме (две карты параллельно). На сегодняшний день один из самых производительных трехмерных графических ускорителей.

Consumer PC

Для данного типа компьютеров обязателен трехмерный ускоритель. Рекомендовано также использование шины AGP, наличие TV-тюнера и платы видеозахвата. Обязательные требования легко покрываются и даже перекрываются картой CometTV II для шины PCI. Возможно использование более производительной видеокарты DARWIN 740 или Comet 740 для шины AGP. Последняя из них полностью обеспечивает весь диапазон обязательных и рекомендованных возможностей видеосистемы компьютеров данного типа.
Вот со звуковыми возможностями дело обстоит несколько хуже. Они не требуются в обязательном порядке, но рекомендуются. Реализовать же их средствами Image World трудно по причине отсутствия отдельной звуковой карты. Впрочем, Comet 740 поддерживает звук по стандарту AC-3, но только программно (при помощи центрального процессора). Конечно, можно установить в компьютер карту Twister DVD или даже Twister DVD 2, однако эти изделия обладают дополнительными возможностями и предназначены для несколько другого типа компьютеров.

По мнению специалистов, в ближайшее время трехмерные ускорители будут затребованы во всех областях, включая даже интерфейс современных операционных систем.

Entertainment PC

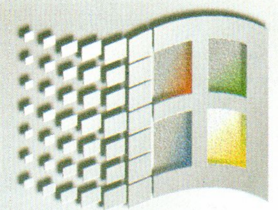
Естественно, что предназначенные для развлечений компьютеры просто обязаны быть наиболее мультимедийными из всех имеющихся.
И действительно: для этого класса просто обязательно наличие высокопроизводительного (это отдельно подчеркивается в спецификациях) трехмерного ускорителя и аппаратного проигрывателя DVD и MPEG 2. Рекомендованные требования близки к аналогичным для Consumer PC. В данном случае возможны три базовых варианта. Первый из них подразумевает установку Comet 740 и Twister DVD 2, второй — DARWIN 740, Twister DVD 2 и Conference TV и, наконец, третий рассчитан на применение плат расширения Twister DVD и Conference TV. Можно заметить, что второй и третий пути обеспечивают несколько больше функциональных возможностей, но второй не оптимален по числу устанавливаемых плат расширения. Требования к звуковой системе удовлетворяются в любом случае, так как обе карты Twister работу со звуком поддерживают. Что касается скорости трехмерной графики, то ее можно увеличить установкой в компьютер карты Amazon 3D или даже (при наличии желания и финансов) двух таких плат в SLI-режиме.

Выбор — дело пользователя

Приведенная выше информация, как уже было сказано, отнюдь не является истиной в последней инстанции. Она приведена в качестве иллюстрации того, что продукты семейства Image World как минимум удовлетворяют всем требованиям стандарта PC 99 в области мультимедиа. Это касается компьютеров любой категории. Для модернизации уже имеющейся техники это семейство тоже отлично применимо: несмотря на то, что большинство входящих в него устройств является платами высокой интеграции, набор устройств очень хорошо сбалансирован по возможностям. Немаловажна и гибкость технических решений.
А в общем и целом вывод хочется сделать следующий. Image World — отличный набор мультимедийных устройств, вполне отвечающий современным требованиям к этому классу оборудования.
Не известно, сколь большое число пользователей PC сделают при необходимости выбор именно в его пользу, но рассматривать его как возможный вариант выбора стоит. 

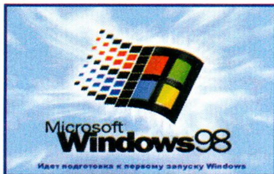


Windows 98 для игромана



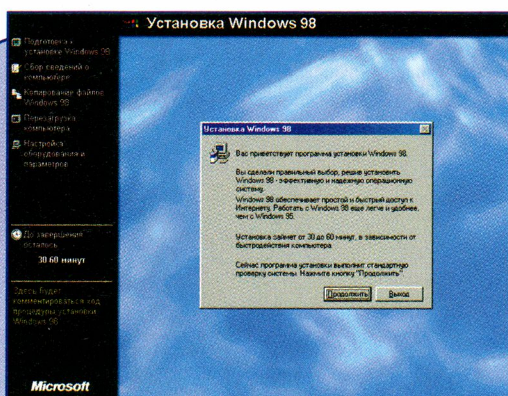
Яков Шпунт

«Окна» стали еще проще в установке и настройке. А вот как насчет устойчивости, быстродействия и доброжелательности к играм?



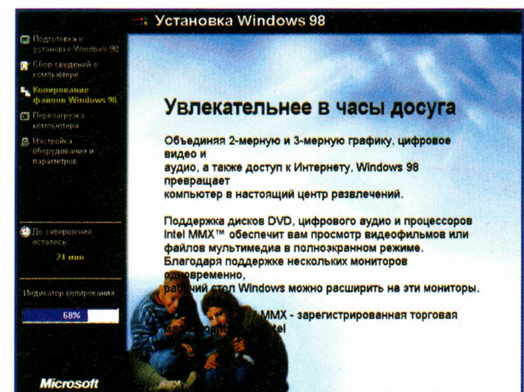
Про появившуюся недавно Windows 98 очень часто говорят, что для работы она практически не годится, но в качестве игровой платформы очень даже недурна. И вот мы решили проверить, насколько эти утверждения близки к истине. Мы просто посмотрели, как ведут себя различные игры под управлением этой операционной системы и сравнили с тем, как те же программы функционировали под управлением DOS, Windows 95 и OSR2. В данной статье речь идет о русской версии Windows 98.

Комплектация русской Windows 98 мало отличается от американской. Отсутствует поддержка служб, которых в нашей стране нет, например, WebTV. Список не совместимых с русской и международной Windows 98 приложений практически полностью совпадает. Впрочем, это не означает, что неприятных ограничений нет совсем. Например, нельзя использовать нелокализованные Утилиты Нортона без установки специального исправления, иначе будут испорчены русские имена файлов, а версии 3.0 без патча к тому же портит и реестр[1]. Есть нюансы при установке некоторых устройств. Впрочем, не только в русской Windows. Точно такие же проблемы имеют место во всех странах, где используются алфавиты, отличающиеся от стандартной латиницы. Проблемы возникают даже у американцев, которые ставят клавиатурные раскладки, отличающиеся от стандартной QWERTY. Но все равно «нехороших» программ совсем немного, и подавляющее большинство российских пользователей с ними вряд ли когда-нибудь познакомится. Нужно только следить за совпадением языковых версий ServicePack и некоторых драйверов, но и это не проблема, во всяком случае для пользователей Internet. Сайт Windows Update, с которого производится обновление Windows, позволит установить только «правильные» компоненты. Конечно, ошибки были, может быть, они есть и всегда будут. Однако никаких неудобств мне лично за период ознакомления с русской Windows 98 испытывать не приходилось.



Правильный выбор? Ну что же, посмотрим...

Но начнем с начала, то есть с установки. Подопытный компьютер имел следующую конфигурацию: процессор Intel Pentium 166, 64 Мбайт оперативной памяти, жесткий диск Seagate 2,1 Гбайт, видеоадаптер ATI Mach 64 Rage II, звуковая карта Sound Blaster AWE 32, 8-скоростной CD-ROM GoldStar и модем Sportsler 33 600. Вся установка заняла около 40 минут. На «голый» компьютер без операционной системы времени ушло на 10 минут больше. Проблемы с установкой и настройкой Windows 98, конечно, возникают у многих. Особенно у тех, кто ставил с пиратских дисков. На них до сих пор выкладываются, как правило, сырые и, соответственно, глючные бета-версии. Из имеющихся там ошибок самые безобидные — невозможность открыть HTML-документ из проводника или нечитаемые сообщения DOS-утилит. Были возможны даже такие вещи, как самопроизвольные отключения некоторых устройств или серьезные поломки файловой системы с частичной или полной потерей информации. Помимо прочего, в бетах, особенно ранних, не будут работать многие программы, как игровые, так и деловые. Но все равно, слухи о плохом качестве локализации сильно преувеличены. Явных неприятных ошибок пока не замечено. Зато исправлено около 3000 старых.



Microsoft обещает море удовольствия от использования Windwos 98

Инсталлятор теперь рекомендует сохранить прежнюю операционную систему. Но я поставил поверх имеющейся OSR2, и, как оказалось, зря. После того, как Windows 98 была установлена, некоторые программы потеряли работоспособность (WinHacker 2, как оказалось, не совместим с Windows 98) или работали неправильно (Picture Publisher 7 и фирменные утилиты к лазерному принтеру Panasonic KX P6500). Пришлось заново форматировать диск, а потом устанавливать туда DOS 6.22 и Windows 3.11[2]. Можно было, конечно, сначала ставить на чистый жесткий диск и Windows 95, но мне хотелось иметь возможность загрузки в «настоящем» DOS. Забегая вперед, могу сказать, что двойная загрузка DOS и Windows 98

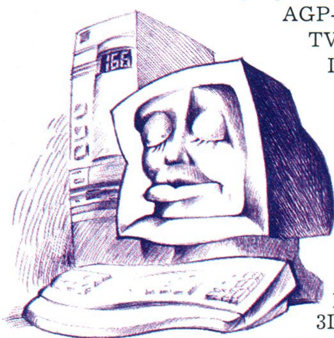
По данным тестирования лаборатории Ziff Davis Labs, различные проблемы возникли у половины пользователей, которые обновили свои системы Windows 95 (реже OSR2) до Windows 98.

[1] Эта ошибка действует не только в русской версии Windows. А Norton Utilites 3.0 до сих пор можно встретить в Internet и на пиратских дисках. Так что примите к сведению.

[2] В моем распоряжении оказалась версия Update, которая устанавливается только поверх уже имеющейся Windows.



работает, в отличие от OSR2. Разве что инсталлятор стирает утилиты Defrag, Scandisk и Drivespace, выполнение которых чревато полной или частичной потерей работоспособности Windows 98. Кроме того, в случае установки из Windows 3.1x объем резервируемых файлов будет значительно меньше: 6,5 Мбайт против 25–50 Мбайт в том случае, если бы это была Windows 95. Так что совет номер один: перед установкой Windows 98 лучше надежно удалить прежнюю версию ОС и все программы и ставить новую операционную систему из «настоящей» DOS. Поверьте, переустановка Windows приложений займет куда меньше времени, чем попытка заставить их нормально работать. Вполне возможно, однако, что у вас все будет работать, как и работало. Но, поверьте, с различными проблемами сталкивался не только я один, и играть в лотереи все же не советую. По данным тестирования лаборатории Ziff Davis Labs, различные проблемы возникли у половины пользователей, которые обновили свои системы с Windows 95 (реже OSR2) до Windows 98. Особенно часто различные неприятности возникали у тех, кому пришлось обновлять программы и устройства. Наследие прошлого почти всегда давало о себе знать. Утверждение о том, что Windows является лучшим пробником для глючного железа, остается в силе.

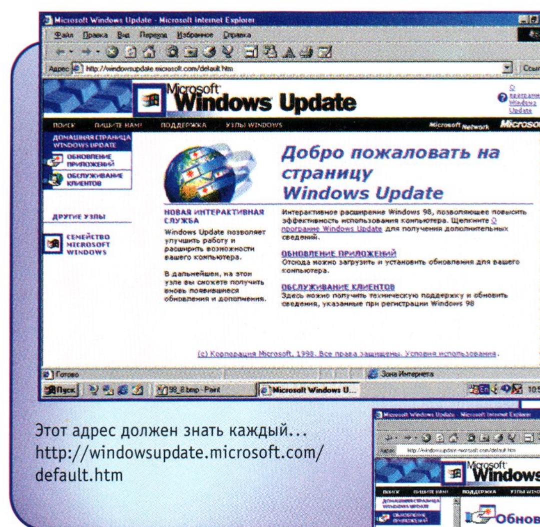


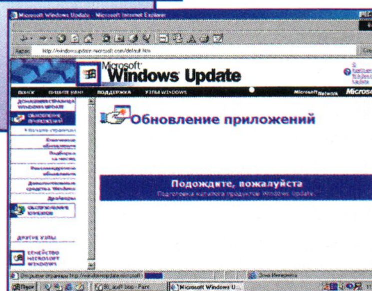
Windows 98 особенно чувствительна к сбоям и неправильной настройке оперативной и кэш памяти, скрытым дефектам и сильному разгону процессора. Особенно много неприятностей доставляют неисправности в кэше первого уровня. Часто возникают сбои с платами стандарта ATX при неисправных блоках питания. Так что если в DOS и Windows 3.1x все работало нормально, то после первой перезагрузки во время установки Windows 98 компьютер намертво зависает или появляются сообщения о повреждении реестра или различных «неустранимых ошибках». Надо проверить «здоровы» ли вышеперечисленные компоненты системы с помощью стрессовых тестов или вернуть штатную тактовую частоту процессора. Кроме того, может помочь возвращение к установкам по умолчанию BIOS, изменение параметров refresh rate и циклов ожидания, а также снятие защиты от загрузочных вирусов.

Утверждение о том, что Windows является лучшим пробником для глючного железа, остается в силе.

При установке на «чистый» компьютер можно выбрать и состав самой Windows, и следить за тем, правильно ли определены системой имеющиеся на компьютере устройства. Как мне (и не только мне) показалось, процедура определения существенно улучшена, особенно для компонентов, выпущенных после 1995 года. В комплект поставки входят драйверы огромного количества видеоадаптеров, модемов, звуковых карт, принтеров. Количество драйверов по сравнению с OSR2 выросло раза в три. Особенно хотелось бы обратить внимание на то, что новой системой штатно поддерживаются такие новые устройства, как AGP-видеоадаптеры, TV-тюнеры, DVD-дисководы, USB- и FireWare-периферия, 3D-ускорители, звуковые карты с эффектом объемного звучания, а также расширения 3D Now новейших процессоров AMD. Меньше стало возни с установкой и настройкой звуковых плат фирмы Tropez и многих (но, к сожалению, не всех) трехмерных ускорителей. Особенно заметен прогресс с платами на чипсетах Voodoo, Voodoo2 и Riva 128. Проблемы возможны только с автоопределением старых устройств. Кроме того, поддерживается работа с 8 мониторами одновременно! Впрочем, настройка системы и выбор необходимых комплектующих для этого — тема для отдельного разговора. Но если все-таки этот фокус проделать удалось, можно сэкономить немалые деньги: около 1000 долларов. Именно столько составляет разница в цене 21-дюймового монитора и второго 15-дюймового с дополнительной видеокартой.

Никаких проблем с оборудованием у меня не возникло. Единственным устройством на моем компьютере, которое было определено неверно (точнее, не совсем верно), оказался модем. Неправильно определенное устройство было удалено, после перезагрузки драйвер установлен с фирменного диска, и, в конце концов, все заработало. Впрочем, у меня нет 3DFX-ускорителя, а с такого рода устройствами всегда было много проблем у пользователей локализованных операционных систем: они правильно определялись, устанавливались драйверы, а после перезагрузки компьютер намертво зависал. А потом видеосистема отказывалась работать иначе, как в VGA-режиме. Эта проблема иногда имеет место и при использовании Windows 98, хотя и существенно реже. Рецепт борьбы с такого рода ошибками был и остается следующим: надо установить «региональные стандарты» (Панель управления — Язык и стандарты) как «английский (США)». И уже после установки карты надо возвращать региональные установки на место. Как многие отмечают, для таких устройств лучше использовать фирменные драйверы, а не входящие в поставку Windows 98. Но все же какой драйвер ставить, поставляемый с устройством или из комплекта ОС, однозначных рекомендаций нет. Это придется определять самостоятельно, методом проб и ошибок. Например, у меня модем заработал только с фирменным драйвером,





Этот адрес должен знать каждый... http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm

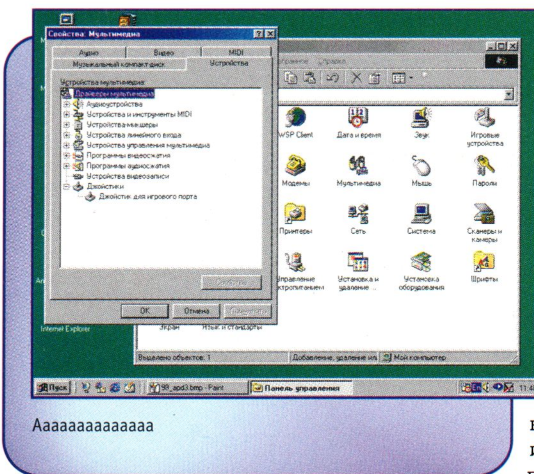
а с принтером все вышло с точностью до наоборот. Кстати, в русской версии Windows 98 используются более «свежие» версии многих драйверов, чем в международной.

Еще одно новшество — файловая система FAT32, точнее, обеспечение перехода на нее без потери имеющейся информации. В принципе, с ней могла работать и OSR2, но требовалось заново разбивать и форматировать диск. В Windows 98 появился конвертер, который позволяет преобразовать FAT16 в FAT32 без потери данных[3]. При использовании новой файловой системы можно реально освободить на диске до 20% места занятого файлами за счет меньшего размера кластеров. У меня преобразование диска заняло около 15 минут, и еще около получаса ушло на его дефрагментацию. При этом от проведения оптимизации диска отказываться не стоит, иначе производительность системы снизится, да и возможны другие проблемы вплоть до серьезных сбоев и повреждения файлов. Но советую хорошенько подумать, прежде чем конвертировать файловую систему вашего диска. Проблема в том, что, во-первых, старые приложения для DOS на диске с FAT32 не смогут сохранять данные при загрузке из Windows[4]. Будет абсолютно невозможна работа в DOS, Windows 3.x или Windows 95 (не OSR2) без использования диспетчеров загрузки сторонних разработчиков. На диск с FAT 32 нельзя будет поставить ни одну альтернативную операционную систему, кроме BeOS 4. Эта файловая система очень плохо переносит фрагментацию. Она не совместима с дисковыми компрессорами. Кроме того, некоторые программы на дисках с FAT 32 работают неустойчиво. К таким относится, например,

[3] В OSR2 данный конвертер тоже работает.
[4] В режиме командной строки все работает нормально.



популярная игра «Аллоды». Во-вторых, может замедлиться работа приложений, которые интенсивно обмениваются данными с диском. В-третьих, придется заменить дисковые утилиты и антивирусы на поддерживающие FAT32. На лицензионном компакт-диске имеется и несколько весьма полезных программ, которые не устанавливаются вместе с Windows. Например, клиент MS Echange, MS FAX, инструмент тонкой настройки системы Tweak UI и несколько утилит для обслуживания дисков с FAT32. О том, что такое факс и зачем он нужен, долго распространяться не буду. А вот на Tweak UI хотелось бы остановиться подробнее. Это надстройка к Панели управления, которая позволяет настроить многие скрытые опции. Например, включать или отключать функции Активного Рабочего стола, очищать контекстное меню «Создать» и еще много чего. Так что примите к сведению...
С помощью этого инструмента можно существенно ускорить работу. Но самое главное — это, конечно, Internet Explorer 4.01 в полной поставке с возможностью автоматического обновления как себя самого, так и всей системы[5]. В Windows 95 для этих целей надо было приобретать довольно громоздкие пакеты утилит типа Cybermedia Oilchange. Впрочем, большинство российских владельцев домашних компьютеров, к сожалению, не является пользователями Internet. И для них это нововведение представляется весьма и весьма сомнительным.



Ааааааааааааа

Впрочем, формат HTML активно используется также и для создания систем помощи или различных электронных изданий[6]. Кроме того, Internet Explorer выполняет и функцию штатной файловой оболочки, и программы чтения справки Windows, которая теперь частично сделана в формате HTML. Можно разве что посоветовать тем, кто не имеет доступа в Internet, отменить установку Outlook Express, Net Meeting, FrontPage Express и MS Chat. Так можно освободить примерно 10 Мбайт на диске.
Единственное, что мне не понравилось — отсутствие изменений в модуле удаленного доступа. Как и в более ранних версиях Windows, он «забывает» пароли, не помнит более чем один телефонный номер у провайдера, осталась неудобной и многоступенчатой процедура создания и настройки нового соединения. Те, кто ожидал увидеть некоторое подобие RAS из Windows NT, будут разочарованы. Но все же модуль TCP/IP существенно улучшен. Тестовые лаборатории отмечают ускорение передачи данных в binary mode до 10%. Так что любители онлайновых игр внакладе не останутся.
Как мне показалось, Windows 98 работает быстрее, чем OSR2. Возможно, это объясняется тем, что используется новая модель драйверов, и значения многих параметров по умолчанию более оптимальны. Кроме того, полностью заменена утилита дефрагментации диска, которая стала значительно умнее: она помещает часто загружаемые файлы в начало диска, что ускоряет доступ к ним. Стало более интеллектуальным управление виртуальной памятью, что тоже неплохо сказывается на производительности.
Особенно хотелось бы отметить существенное ускорение тех программ, которые интенсивно обмениваются данными с дисковыми устройствами. Например, копирование 85 Мбайт из одного раздела диска в другой в DOS без установки программы кэширования заняло 15 минут, в OSR2 3 минуты, а в Windows 98 менее минуты. Особенно заметят эти нововведения любители таких игр, как Age of Empires, Dune 2000, «Противостояние», «Вангеры», и в Windows 98 они будут работать ощутимо быстрее, чем в OSR2. Во всяком случае, загрузка как самой программы, так и новых уровней происходит раза в три быстрее.

Таблица 1. Сравнение скорости запуска операционной системы и приложений в секундах

	Windows 95 OSR2	Windows 98
Загрузка ОС, с момента вывода сообщения Starting Windows до появления Рабочего стола	85	33
Загрузка Word 97	25	15
Загрузка 10-страничного документа в Word 97	15	9
Загрузка DOOM для Win95	8	5
Загрузка нового уровня в DOOM для Win95	7	5
Загрузка игры Hexen II	22	12
Загрузка нового уровня в Hexen II	10	7
Передача данных (страница текста формата A4, 300 dpi) со сканера в OCR-программу	150	25

Впрочем, это ускорение я наблюдал на своем компьютере, где установлен приличный объем оперативный памяти. Может быть, это оценят и те, кто имеет 32 и более мегабайт на борту. Зато те, у кого «рамы пуд» будут разочарованы и никакого выигрыша в производительности от замены операционной системы не получат. Более того, результат будет прямо противоположным. Как показали результаты тестов, замедление работы таких систем составляет 8–25%. Замечено, что для нормальной работы нужно не менее 24 Мбайт физически установленной оперативной памяти. В этом случае хотя бы не произойдет падения быстродействия системы. Кроме того, я отключил очень многие опции Активного Рабочего стола и спецэффекты, которые заметно тормозят систему. Замечены во вредительстве следующие из них: «сглаживать экранные шрифты», «отображать полноцветные значки», «использовать видеоэффекты при выводе меню, окон, списков». Их можно отключить через Панель управления (Экран — Эффекты). Резко снижается быстродействие и в том случае, если включено использование однократных щелчков мышью. Так что опцию «Как Web-страница» для отображения каталогов в Проводнике (он же Internet

Таблица 2. Минимальные аппаратные требования тестируемых игровых программ

	Платформа, ОС	Процессор	ОЗУ, Кбайт	Использование дополнительной памяти в DOS	Объем дополнительной памяти, Кбайт
Pirates	DOS	8088	256	—	—
Civilisation	DOS	8088	512	—	—
Advanced Civilisation	DOS	80386	512	+, DPMI	3072
Warcraft	DOS	80386	512	+, DPMI	3072
Warcraft 2	DOS	80486	512	+, DPMI	6144
Heroes of Might and Magic 2	DOS	80486	512	+, DPMI	6144
Master of Magic	DOS	80386	580	+, EMS	3072
Dune 2	DOS	80286	512	+, XMS	1024
UFO. Enemy Unknown	DOS	80386	512	+, DPMI	1024
Pirates Gold	DOS	80386	512	+, DPMI	6144
DOOM 2	DOS	80386	512	+, DPMI	3072
DOOM for Win95	Win9x/NT	80386	8192	N/A	N/A
Hexen II	Win9x/NT	80486	16 384	N/A	N/A
Age of Empires	Win9x/NT	80486	16 384	N/A	N/A

[5] С автоматическим обновлением надо быть осторожным. Замечено, что у пользователей компьютеров от DELL, COMPAQ, Toshiba и IBM, особенно блокнотных, обновление системы на этом сайте чревато полной потерей работоспособности системы.

[6] Хотелось бы отметить, например, журнал «Аурамедиа», серии обучающих программ «Активная математика» и «Активная физика», энциклопедию Britanica.



Таблица 3. Проблемы, возникшие при запуске различных игровых программ и способы их решения в зависимости от используемой операционной системы

	DOS 6.22	Windows 95	Windows 98 OSR2	Windows 98
Pirates	Нет гигиенического выхода. Отсутствие поддержки VGA-дисплея	Запуск в среде Windows приводил к зависанию системы.	При запуске из Windows процедура выхода нестандартная (необходимо переключиться в Проводник, а затем закрыть окно на панели задач; иные способы приводили к перезагрузке компьютера).	Запуск из среды Windows приводил к сбоям. Нормальная работа была возможна только при загрузке в прежней версии DOS.
Civilisation	Не возникало	Не возникало	Не возникало	Чрезвычайное снижение скорости работы. Нормальное функционирование оказалось возможным только в DOS-режиме.
Advanced Civilisation	Не запустилась (отсутствовал VESA-драйвер для DOS)	Не запустилась	Не запустилась	Не запустилась
Warcraft	Не возникало	Для запуска в Windows необходимо было заново конфигурировать звук. Существенное снижение быстродействия по сравнению с DOS.	Для запуска в Windows необходимо было заново конфигурировать звук. Существенное снижение быстродействия по сравнению с DOS.	Не возникало, за исключением переконфигурирования звуковой карты для игры в DOS и Windows.
Warcraft 2	Медленный обмен данными с CD-ROM	Не возникало	Не возникало	Не возникало
Heroes of Might and Magic 2	Не возникало	При переключении на другие задачи возврат обратно в игру иногда был невозможен.	При переключении на другие задачи возврат обратно в игру иногда был невозможен.	При переключении на другие задачи возврат обратно в игру приводил к сбоям.
Master of Magic	Потребовалось внести изменения в конфигурационные файлы с целью освободить требуемый объем нижней памяти и обеспечить поддержку отображаемой.	Вследствие нехватки памяти запуск программы был возможен только при отключенных звуковых эффектах. После установки бесплатного дополнения Kernel Toys все работало нормально.	Вследствие нехватки памяти запуск программы был возможен только при отключенных звуковых эффектах. Крайне нестабильная работа в DOS-режиме вследствие ошибок в драйвере EMM386.EXE. Частично удалось снять проблемы после установки Kernel Toys.	Запуск был возможен только при загрузке в DOS-режиме или при установке QEMM.
Dune 2	Не возникало	Не возникало	Не возникало	Не возникало
UFO. Enemy Unknown	Невозможность запуска на компьютере, где установлено более 16 Мбайт ОЗУ. Проблема была решена апдейтом до версии 1.2 или установкой русифицированного варианта.	Русская версия работала некорректно. С английскими никаких проблем не было.	Некорректная работа русской версии, а также английской 1.2. Потребовалась переустановка программы.	Не возникало
Pirates Gold	Запуск приводил к зависанию системы вследствие некорректной поддержки SVGA-режимов дисплея.	Запуск как в самой Windows, так и в режиме эмуляции DOS приводил к аварийному завершению программы.	Отказалась запускаться как в самой Windows, так и в режиме эмуляции DOS.	Запуск приводил к различным системным ошибкам.
DOOM 2	Не возникало	Не возникало	Не возникало	Не возникало
DOOM for Win95	N/A)*	Сильная загрузка процессора. Существенное замедление на уровнях с большим количеством монстров. Работа в других приложениях практически невозможна.	После инсталляции потребовалась переустановка DirectX.	Не возникало. Значительно ускорилась загрузка новых уровней. Никаких самопроизвольных замедлений работы программы не отмечалось. После установки DirectX 6 производительность еще более выросла.
Hexen II	N/A	Требуется установка OpenGL. Работа в других приложениях практически невозможна из-за сильной загрузки процессора.	Сильная загрузка процессора, работа в других приложениях практически невозможна.	Не возникало. По сравнению с более ранними версиями Windows существенно ускорилась загрузка самой программы и новых уровней.
Age of Empires	N/A	Сильная загрузка процессора, работа в других приложениях практически невозможна.	Высокая загрузка процессора. При использовании английской версии игры требуется переустановка DirectX.	Не возникало. Существенно ускорилось обращение к CD-диску, а также запуск самой программы, особенно после установки DirectX 6.

*) Неприменимо. Данная программа не может функционировать в DOS.

Explorer) лучше отключить. Кроме того, надо иметь в виду и то, что FAT 32 работает довольно медленно, когда приходится оперировать большим количеством небольших файлов[7]. По результатам тестов ведущих западных лабораторий, проигрыш по быстродействию в данном случае может достигать 5–10 %. Это, однако, вполне излечимо. Надо указать, что ваш компьютер является файловым сервером, тогда система будет активнее кэшировать данные (Панель управления — Система — Быстродействие — Файловая система — Типичная роль этого компьютера — Файловый сервер). Оценить, целесообразен ли переход на Windows 98 конкретно для вас можно на новом сайте www.digest. univers.cv.ua. Там размещена специальная программа, которая, в зависимости от ответов на несколько простых вопросов, вынесет вердикт.

Я произвел некоторые сравнения в скорости запуска разных приложений в OSR 2 и Windows 98 на своем компьютере, результаты приведены в таблице 1.

Был установлен один и тот же комплект приложений, совпадало большинство критичных настроек. Так что преимущества Windows 98 налицо.

Кроме того, некоторые программы стали работать устойчиво, в то время как в OSR2 они сбоили. Это, например, файловая оболочка PowerDesk, плагин к PhotoShop Chromatica, Bryce 2, автоматический переводчик WebView. Надо, однако, иметь в виду, что любой сбой в Internet Explorer нарушит нормальное функционирование системы. А это, к сожалению, иногда происходит... Хотя, слава богу, что для интеграции с системой выбрали не Netscape Communicator. Иначе система бы падала несколько раз в день.

Но вернемся к играм. Мы выбрали для тестирования 11 программ для DOS и 3 для Windows 9x/NT разных годов выпуска, от 1985 года до новейших (таблица 2). Различные проблемы имели место при запуске 10 программ. Причем с двумя довольно серьезные: одна вообще отказалась функционировать во всех операционных системах, другая работала с серьезными сбоями. Как видно из таблицы 3, в Windows 98 существенно лучше работают Windows-игры. Многие проблемы, с которыми

[7] Но при работе с большими файлами все наоборот, и использование FAT 32 даст выигрыш в быстродействии



сталкивались пользователи Windows 95, если не решены совсем, то, по крайней мере, их остроту удалось значительно снизить. Конечно, и в Windows 98 все же не стоит одновременно запускать несколько приложений, которые интенсивно загружают процессор. Многие «большие» Windows-игры, особенно жанра 3D Action (Quake2, Hexen II, Unreal), наряду с программами трехмерного моделирования, векторными графическими редакторами и автоматическими переводчиками, как раз к ним и относятся. Но все же результаты будут существенно лучше, чем в Windows 95 или OSR2. Например, во время работы над данной статьей я провел следующий эксперимент: в автоматическом переводчике Сократ одновременно переводился объемный документ и запускался Hexen II. Даже при запуске одной из этих программ загрузка процессора близка к 100%. Windows 95 этого издевательства просто не пережила и закрывала одно из приложений, выдавая сообщения об ошибках. OSR2 ждала, пока переводчик справится со своей задачей и загрузка процессора снизится до приемлемого уровня. А в Windows 98 все заработало, хотя и довольно медленно до того момента, когда Сократ завершил перевод. Но, надо предупредить, я отключил многие опции, которые непроизводительно расходуют системные ресурсы. Не стоит также запускать одновременно «большие» игры и приложения, которые интенсивно расходуют оперативную память — профессиональные растровые графические редакторы, CD-рекордеры, программы оптического распознавания текста. В результате с большой долей вероятности выйдет мертвый зависон с тяжелейшими последствиями. Есть и проблемы с драйверами. Например, замечено, что DOOM для Windows 95 зависает на компьютерах с некоторыми видеокартами S3. Это исправляется сменой драйвера. Многие Windows-игры требуют установки DirectX, иногда этот набор драйверов входит в их поставку. Многие считают, что именно появление этого комплекта сделало Windows игровой платформой. В Windows 98, как русскую, так и международную, включен DirectX5, хотя за месяц до выхода русской версии Microsoft выпустила 6-ю. Но тем не менее я бы рекомендовал ставить последнюю версию тогда и только тогда, когда этого требует новая игра, а такие уже есть. Например, BLOOD 2 — стрелялка на движке Unreal. Да и многие более старые игры с DirectX6 работают лучше, например, Вангеры или Age of Empires. Юниты будут двигаться гораздо быстрее. А вот Diablo DirectX6 не переваривает на дух: возникают проблемы со звуком, возможно и зависание. Иногда серьезно ухудшается воспроизведение полноэкранного видео и звука в формате CD Audio, MP3, Real Audio, особенно на низких частотах. Кроме того, для видеокарт S3, Matrox и Diamond нужны свои собственные варианты DirectX. Найти их не проблема для пользователя Internet, но тем, кто этого лишен, придется ждать несколько месяцев, пока они появятся на дисках. Так что надо соблюдать осторожность. Впрочем, в последнее время появилось несколько программ для полной деинсталляции DirectX, и привести систему в исходное состояние можно за несколько минут.

Многие считают, что именно появление комплекта драйверов DirectX сделало Windows игровой платформой.

С DOS-играми все несколько сложнее. Некоторые из них будут работать существенно хуже, чем в Windows 95, не говоря уже о DOS. Это прежде всего очень старые программы, из которых даже нет «гигиенического» выхода (Pirates), а также использующие отображаемую (EMS) память при высоких требованиях к нижней. К последним относятся некоторые игры фирмы Microprose начала 90-х годов, например, Master of Magic, Master of Orion, F15. Впрочем, после установки QEMM 8 и выше все проблемы с ними исчезнут. Очень медленно работают Civilisation, Colonisation, Railroad Tycoon, старые версии «Марьяжа». Мне, например, скорость работы Civilisation на моем компьютере в Windows 98 живо напомнила те времена, когда я только познакомился с этой игрой, имея 286-й компьютер с EGA дисплеем. Хотя, может быть, Windows тут и не при чем. Например, одна из первых версий «Марьяжа» даже в DOS могла думать над очередным ходом до получаса, а на старой «трешке» это время не превышало двух минут. Особенности некоторых средств разработки того времени. Более поздние версии этой игры работают хорошо. Зато практически никакой разницы при запуске программ, работающих в защищенном режиме (UFO, все версии DOOM, Warcraft, Heroes of Might and Magic 2) или использующих дополнительную (XMS) память (Dune 2), вы не заметите. Более того, иногда удается запустить программу, которая в DOS вообще отказывалась функционировать. Это имело место, например, в случае UFO, которая просто с ума сходит, если на компьютере физически установлено более чем 16 Мбайт оперативной памяти. Еще в Windows 95 можно было ограничить объем памяти, используемой DOS-программой. Но в Windows 98 такие программы функционирует все-таки, на мой взгляд, быстрее и надежнее. Хотя бы потому, что объем нижней памяти DOS в Windows 98 будет на 30 Кбайт больше, чем в Windows 95 или OSR2, и это без установки дополнительных компонентов типа Kernel Toys. Исправлены ошибки в драйверах himem.sys и emm386.exe, которые имели место в русской версии OSR2. Так что никакой разницы в функционировании таких игр в DOS 6.22, DOS 7.1 (режим командной строки Windows 98) и в самой Windows 98 я не выявил. Единственным исключением оказался Warcraft (первая версия), где для запуска в среде DOS пришлось заново конфигурировать параметры звуковой карты. Хотя есть и среди этой категории игр такие, которые не удалось запустить. К ним относятся Advanced Civilisation и Celtik Tales. Balor of evil, которые работают в SVGA-режиме. Причем последняя пытается его реализовать в обход системы и намертво завешивает компьютер. Могут возникнуть проблемы и в тех программах, которые используют DOS-расширители, отличающиеся от стандартного DOS4GW. Например Pirates Gold. У меня она очень сильно сбоила. Впрочем, ее запуск не приводил к мертвому зависанию и системным ошибкам, как в Windows 95.

Отзывы о Windows 98, которые были даны ведущими тестовыми лабораториями и изданиями:

CNET:

«Если вы работаете на 386-й машине (и на 486-й тоже. — Я.Ш.), то ни в коем случае. Если вы геймер или любитель Интернета, то может быть…»

ZDNet:

«Для каждого…, у кого есть FAT32, этот апгрейд принесет много пользы».

CMPNet:

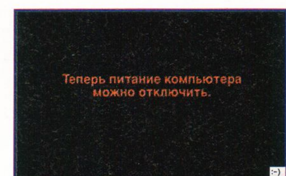
«Windows 98 не настолько отличается от Windows 95, чтобы из-за этого стоило переживать, но как очередной апгрейд это очень классная вещь».

Family PC:

«При таком количестве положительных отзывов мы выносим продукту вердикт "Редакция советует"».



Много игр хороших и разных… Да вот только не все дружат с W98





Антон Самбуров

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Чем бы дитя не тешилось, лишь бы прибыль была
(Кит игровой индустрии)



Вот такая... катапульта







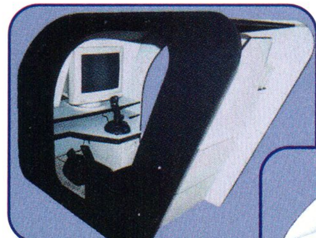
Готов к приему седока

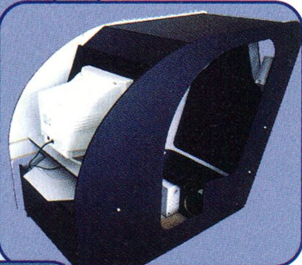
К чему мы только не привыкали в последние годы. К мышкам, джойстикам, 3D-ускорителям, джойстикам и рулям с отдачей и многим другим хитрым штуковинам. Любое устройство, которым мы привыкли пользоваться каждый день, когда-то было экзотикой. Вот вам очередная порция интересных устройств, которые, может быть, уже завтра станут привычными и необходимыми.

Вот, например, кокпит. Да, да, самая натуральная кабина пилота, ну, может, по размерам чуть меньше обычной, да выглядит, скорее, как кабина вертолета, нежели самолета. Хм... Возникают три вопроса: зачем это надо, сколько это стоит и, наконец, а где все это размещать?

Ну зачем все это — вполне понятно. Еще одна попытка добавить реалистичности в летные симуляторы. Можно сказать, «объединятор» всех предыдущих попыток. Представляете, какой комплекс теперь можно установить в уголке квартиры: кокпит, в нем монитор побольше, джойстик, естественно, с отдачей, под креслом сабвуфер помощнее, чтоб аж подбрасывало.

Нет, конечно, до супердорогих тренировочных комплексов, в которых создается точнейшая имитация полета, этому изделию еще далеко. Но первый шаг сделан. Глядишь, и через несколько лет в квартирах игроманов приживутся настоящие имитаторы кабин пилотов, танков... Ну, автомобильные-то обязательно. И резко уменьшится поток автомобилей на улицах. А что, проснулся, умылся, поел, сел в виртуальный автомобиль (кому что нравится — хоть «роллс-ройс» ручной сборки), приехал в виртуальный офис, и все это, не выходя из квартиры. Вон ведь «ходят» люди поохотиться и порыбачить, не отходя от компьютера...





Осталось приделать крылья и мотор...

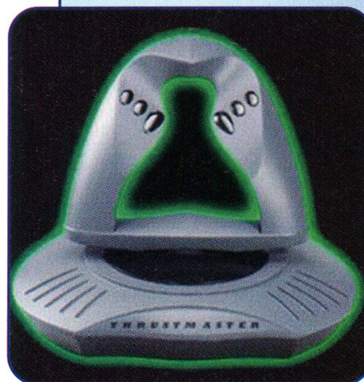


Кстати, о кресле, под которое ставится сабвуфер... Вот вам еще один наворот — «живой», так сказать, стул. Подарочек от фирмы BSG Labs, который зовется Intensor. Суть: в кресло встроены динамики и хитро подключен сабвуфер. И соответственно звуки вы ощущаете не только ушами, но и... гм... телом. И в тот момент, когда вы радостно выпускаете ракету в Quake II, вас нехило так подкидывает на этом стульчике, а уж когда получаешь свою порцию...

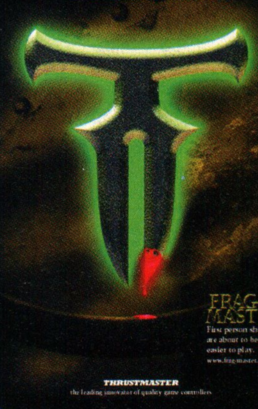
Не зря же ребята (ну очень крутые геймеры, многие из которых еще и разработчики любимых нами игрушек) из CPL (*The Cyberathlete Professionals League*) заимели BSG Labs себе в спонсоры и выигрывают теперь Quake-чемпионаты именно на этих навороченных стульчиках. Понравилось, видать, подпрыгивать. А стоит сегодня эта радость от 300 до 600 долларов в зависимости от комплектации.

А вот еще один наворот — Фрагмастер его зовут. Вообще-то, его навернутость заключается не в цене, а в том, что это первый манипулятор, разработанный специально для игры в 3D-шутеры. Фирма ThrustMaster решила отучить заклятых квакеров от мыши. Что ж, посмотрим, как это у нее получится.

Но устройство, если к нему приноровиться, действительно удобное, и кто знает, может, уже в начале года оно появится в наших магазинах. Так что не пропустите.

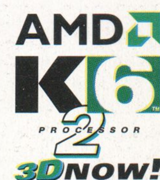


Мегадевайс для супер-пупер убийц

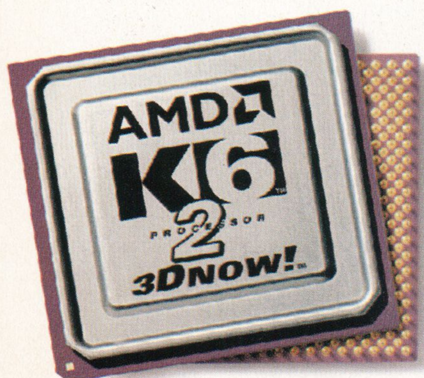


Лидер гонки

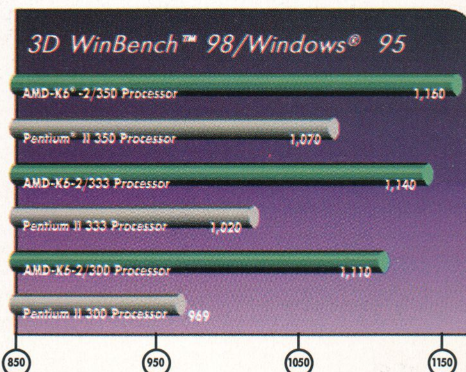
плавающая
точка стала
еще быстрее!



Технология 3DNow!(TM)



Технология 3DNow! *— первая инновация в архитектуре x86 процессоров, которая* ***существенно улучшает*** *работу с 3D–графикой, мультимедиа, и других PC– приложений, интенсивно использующих операции с* ***плавающей точкой****.*



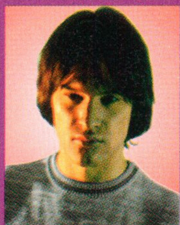
AMD

AMD hotline: *в Москве (095) 259–12–38, в Санкт–Петербурге (812) 325–42–14*

Обзор самых интересных и посещаемых мест в Internet, посвященных ролевым играм.

Компьютерные ролевые игры в INTERNET

Олег Терехов



Каждая игра в той или иной степени требует перевоплощения. Ролевые игры в этом смысле — наиболее сложные, ведь в них именно от умения входить в роль и зависит успех. С появлением Internet ролевые игры стали в нем одними из наиболее популярных. На мой взгляд, это вполне закономерно, и объясняется несколькими причинами.

Internet — это среда, где человек представлен только своим IP-адресом, а для общения с другими людьми необходимо как-то представить себя. В этом смысле RPG идеальны, так как выбор роли в игре сразу создает человеку образ и тем самым существенно облегчает общение.

Другой важный момент — возможность полной анонимности партнеров по игре, дающая богатую пищу фантазии. В отличие от разных бегалок-стрелялок, где знание того, что ты «убиваешь» соседа Сашу, только увеличивает азарт, в ролевой игре интереснее не знать реального соперника.

Наконец, скорость связи с Internet играет в RPG далеко не первую роль. Конечно, неприятно, когда игра тормозит, но по крайней мере, от этого не зависит ваш успех, или, наоборот, неудача.

По всем этим причинам я и решил в этом номере предложить вам обзор самых интересных мест в Internet, связанных именно с ролевыми играми.

Вадим Богданов

Ролевые игры (Role Playing Games — RPG) появились на Западе довольно давно и приобрели большую популярность после опубликования книг Д.Толкиена. Суть RPG состоит в том, что играющий выбирает себе персонажа с определенным набором качеств, управляет им. Главное в ролевой игре — хорошо «входить в роль» и чувствовать героя, в противном случае вас ждет неудача. Многие игры заставляют перевоплощаться: играя в «Цивилизацию», можно почувствовать себя премьер-министром или злобным и коварным диктатором, а в Doom — крутым спецназовцем. Но тот же Doom требует лишь быстрой реакции, и вам вовсе не обязательно знать, как должен поступить ваш персонаж в той или иной ситуации. В ролевых играх — наоборот. Здесь главное знать свою роль и чтить правила этикета того мира, где вы находитесь.

Поначалу, чтобы поиграть в RPG, пользовались специальными издаваемыми некоторыми крупными фирмами типа TSR Inc., сборниками карт, правил и прочих атрибутов настольной игры. Первые компьютерные ролевые игры были созданы практически сразу после появления персональных компьютеров, совместимых с IBM. Эра компьютерных RPG началась с восьмидесятых годов, и за почти 20 лет такие игры прошли практически через все этапы, присущие игровому жанру: зарождение, становление, пик популярности, постепенное затухание и, к сожалению, почти полный упадок. Но кризис жанра прошел, и сейчас в Internet наблюдается новый всплеск интереса к ролевым играм.

Более или менее удачные представители игр этого жанра появляются, но, к сожалению, не было в последние 2-3 года выпущено той, которая могла бы сравниться по играбельности с представителями ролевых игр времен их расцвета. Ведь в ролевые игры люди играют вне зависимости от того, какое графическое оформление было создано авторами игры, и от того, сколько она занимает пространства на жестком диске. В них играют из-за самой их сути, того впечатления, которое не может получить человек, не проведший хотя бы одной бессонной ночи за разгадыванием загадок и общением с разными персонажами, населяющими игровой мир. Поэтому любители RPG предпочитают именно старые, пройденные вдоль и поперек шедевры новым красивым, но более примитивным поделкам.

Конечно, рассказывать об истории ролевых игр можно довольно долго, по этому поводу можно найти немало ресурсов в Internet. Еще дольше можно размышлять о преимуществах и недостатках RPG, их gameplay (играбельности), их влиянии на психику играющего и многих других вещах, но все же основная тема этой статьи — интересные места в Internet, посвященные ролевым играм. Так что отправимся туда.

WIZARDRY

Немногие геймеры сейчас знают фирму Sir-Tech Software. Одно время она была известна благодаря стратегическо-тактической игре с небольшими вкраплениями RPG — Jagged Alliance. Сейчас в разработке находится вторая часть этой вполне неплохой игры, которая пару лет назад захватила немало любителей тактики. Например, многие люди после прохождения такого шедевра от Microprose, как X-COM: UFO Defence (UFO: Enemy Unknown в Европе), обратили свои взгляды к продукту Sir-Tech.

Но несколько лет ранее эта фирма была очень широко известна в геймерских кругах, благодаря разработке и выпуску на рынок замечательно ролевой серии, имевшей название Wizardry. Первая игра из этой серии вышла в начале восьмидесятых годов и, соответственно, имела небольшой объем, примитивную графику, но очень неплохой развитый сюжет. Мир, созданный сценаристами, работающими на компанию Sir-Tech, был фэнтэзийным, но это не был мир AD&D (об этой игровой концепции — позже).

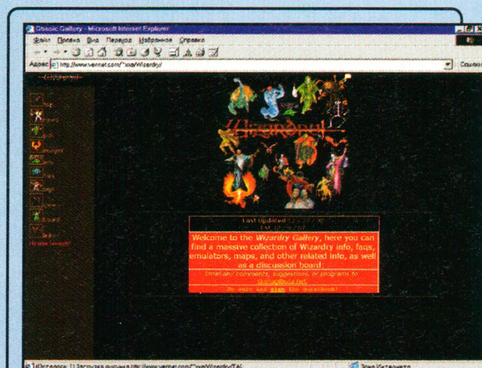

Картинка из будущей Wizardry 8

Это был свой собственный самобытный мир со своими системами магии, умений и прочих характеристик, отличающих фэнтэзи и, в частности, RPG-миры друг от друга. Затем были выпущены еще шесть частей этого замечательного сериала. Естественно, раз от



раза улучшались графическое и вообще внешнее оформление игр, но основной положительной чертой их всех является очень качественный, продуманный сюжет, позволяющий игроку полностью окунуться в мир игры.

К сожалению, в нашей стране первые пять частей сериала известны очень мало, и одно время бытовало мнение, что сериал Wizardry начинается с шестой части. Однако это не так, просто очень мало людей видели первые произведения. Автор данной статьи тоже не



На этом сайте в разделе Files можно скачать игры сериала Wizardry

увидел Wizardry 1-5 воочию и не поиграл в них, а информация о первых пяти частях попала к нему в руки только из просторов Internet. Шестая же и седьмая части были, да и сейчас остаются очень широко известными в кругах любителей ролевых игр. И отличаются они от подавляющего большинства других игр действительно потрясающим эффектом вживания в роль.

Этому сериалу посвящено огромное количество сайтов в Сети, что доказывают слова о том, что любителей RPG все еще достаточно много. Естественно, человеку, бороздящему просторы Internet в поисках информации о сериале Wizardry, стоит заглянуть на официальный сервер компании Sir-Tech (***http://www.sir-tech.com***). Здесь можно получить немало информации по сериалу и по отдельным играм, патчи для запуска их на машинах с процессором классом выше 486 и много других полезных сведений, например, о том, что в разработке находится очередная восьмая часть сериала. Причем делается она, по словам разработчиков, в лучших традициях Wizardry по своим ролевым элементам и, плюс к этому, обещает быть первой RPG, поддерживающей все визуальные эффекты, доступные сейчас. То есть для запуска игры будет необходим процессор не хуже Pentium с частотой 166 МГц и будет очень желателен ускоритель 3D-графики. Также можно почитать ответы разработчиков на наиболее часто задаваемые вопросы, посмотреть скриншоты из будущей игры, что дает понять почему настолько возросли системные требования программы по сравнению с предыдущей частью сериала (с 286 до Pentuim 166).

Но официальный сайт редко предоставляет пользователю абсолютно полную информацию. Иногда приходится в поисках нужных данных искать сетевые ресурсы, сделанные поклонниками игры. На них в некоторых случаях можно найти интересные мнения, переписку разнообразных людей, увлекающихся прохождением загадок игры, советы по взлому сохраненных игр для улучшения характеристик своих персонажей, оружия и многое другое. Например, в данном случае, при взломе записанной игры, можно добиться даже создания абсолютно нового предмета с присущими одному ему характеристиками. Несколько сайтов, посвященных ролевому сериалу Wizardry, могут оказаться очень интересными с точки зрения человека, который запутался в прохождении и пытается найти помощь. Или для человека, которому просто интересно посмотреть на творения, созданные не разработчиками игры, а такими же ее поклонниками, каковым он сам и является.

На сайте, носящем имя **Wizpage** (***http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2958/wizpage.htm***), можно найти краткое описание игры Wizardry 7: мнение автора об этой игре, очень небольшой по объему пересказ начального сюжета и много другой интересной информации. Например, советы начинающим новую игру, которые иногда бывают очень полезными, но по собственному опыту могу сказать, что всегда интереснее начинать новую игру самому, а не по чьему-то образу и подобию. Однако начинающему ролеплейеру все же имеет смысл прислушаться к советам, данным на этом сайте. Дело в том, что от начального выбора группы приключенцев будет очень сильно зависеть их последующие способности, новые заклинания, которые может выучить персонаж, и скорость получения новых уровней опыта. И хотя, конечно, можно набрать команду с совершенно неразвитыми изначально персонажами и потом переучить их другим профессиям, существует вероятность, что вам просто надоест постоянно переигрывать некоторые моменты и в лучшем случае захочется начать игру заново, в худшем же — в порыве злости можно стереть игру с винчестера и лишиться такого великого удовольствия, как прохождение одной из лучших ролевых игр.

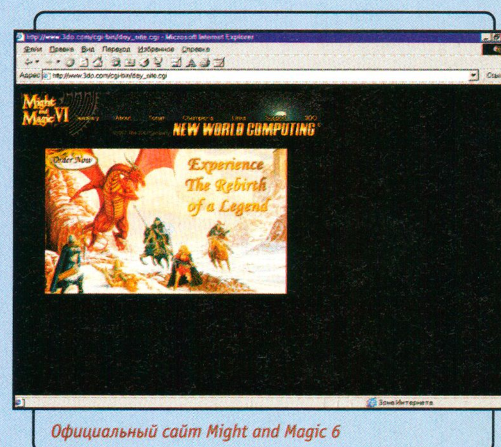
На сайте присутствуют несколько ссылок на разные FAQ (Frequently Asked Questions), патчи к игре, увеличивающие ее скорость и поправляющие некоторые ошибки, допущенные разработчиками и на программку, позволяющую редактировать файл сохраненной игры. Вообще этот сайт не очень выделяется в плане дизайна, зато на нем можно получить довольно много интересной информации, что заставило меня написать о нем, как о достаточно интересном месте для поклонника Wizardry 7.

Поклонникам Wizardry 7 будет интересен сайт **Qbasic Gallery**, находящийся по адресу ***http://www.verinet.com/~xxa/Wizardry/***. Здесь можно найти больше информации, чем на Wizpage, да и дизайн получше. На сайте можно найти новости, которые хоть и появляются нечасто, зато имеют довольно интересный характер. Например, в новостях от 23 ноября 1998 года говорится в частности о том, что были добавлены карты для Wizardry 5. В рубрике Images можно найти скриншоты из всех частей игр серии, что является довольно интересной особенностью, так как увидеть те старые игры где-либо теперь очень проблематично. Но основной интерес данный сайт представляет как архив первых пяти игр серии. На нем лежат заархивированные пять первых частей Wizardry. Их можно скачать, разархивировать и поиграть! Это, конечно, прекрасная возможность для тех людей, которые интересуются такими раритетами. Вообще на этих сайтах можно остановиться, описывая серию игр Wizardry и перейти к другим играм ролевого жанра.

MIGHT AND MAGIC

Этот сериал тоже берет свое начало в стародавние времена. В восьмидесятых годах компания New World Computing выпустила ролевую игру, которая была названа Might and Magic, что переводится практически каждым человеком по-своему. Но общий смысл названия остается ясен. Через некоторое время после первой части разработчики, почувствовав то, что игра стала популярна, выпустили вторую часть сериала, а вскоре после нее и третью. Но в нашей стране лишь немногие люди видели первые две части.

Третья же игра сериала под названием Isles of Terra в свое время прочно обосновалась на винчестерах любителей ролевых игр. Конечно, она была не так хороша по сюжетным поворотам и заманчивости игрового мира, но

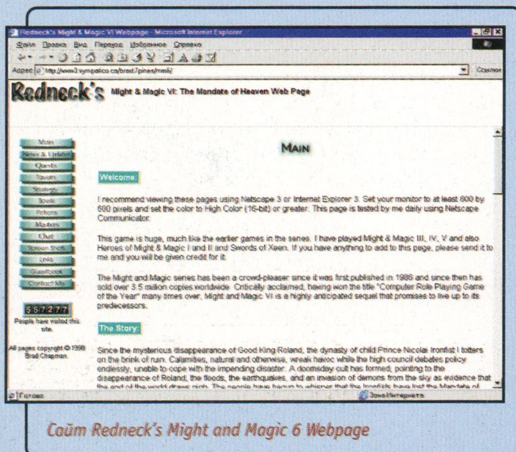


Официальный сайт Might and Magic 6

выгодно отличалась от практически всех ролевых игр того времени очень неплохой, опять же по тем временам, графикой. В общем, не так уж и важно почему, но именно третья часть сериала Might and Magic завоевала популярность всем играм с этим названием. Вскоре после этого New World Computing выпустила четвертую и пятую части, которые сюжетно были связаны с третьей — немногим, но очень тесно друг с другом. И почти одновременно на рынке оказалась игра, совмещающая Might&Magic 4 и 5 «в одном флаконе». Вместе с Ultima 8 эти игры стали

последними перед довольно долгим перерывом в разработке программ такого рода.

На дворе стоял 1994 год, когда RPG уже не были настолько популярны, как пару лет назад и жанр постепенно умирал. Интерес к мирам системы M&M разработчики поддерживали путем выпуска очень популярных игр Heroes of Might and Magic. Но эти игры имели совсем зачаточные признаки RPG и развитую систему стратегической игры. Сериал Might&Magic как RPG возродился только в 1998 году после выпуска шестой части, получившей название Might&Magic: The Mandate of Heaven. Эта игра так же, как и


Сайт Redneck's Might and Magic 6 Webpage

ее предшественники, использует мощность современных компьютеров для реализации графических и визуальных эффектов. И поскольку сейчас мощность компьютерных систем во много раз превосходит мощность систем четырехлетней давности, новая игра выглядит намного лучше, нежели пять первых частей. Но, к сожалению, разработчики немного опоздали с графическим движком новой части. Он является растровым, хотя сейчас уже вовсю используются полигонные game engines.

Но все же в RPG главное не графика, а сюжет. Сюжеты в Might and Magic всегда уступали этому же компоненту сериала Wizardry. В шестой части дело обстоит также. Хотя пока не вышла восьмая серия игр от Sir-Tech, никто не может сравнивать их. А судя по скриншотам, новая версия Wizardry обгонит конкурента и в его ипостаси — графике. Хотя поживем — увидим. А теперь стоит все-таки обратиться к интересным местам в Internet, где можно найти информацию по играм сериала Might and Magic. Во-первых, конечно, внимания заслуживает **официальный сайт** разработчиков и издателей последней серии — 3DO (***http://www.3do.com/mm6/***).

Во-вторых, после того как попадаешь на этот сайт, становится очень приятно за то, как дизайнеры отнеслись к своей работе. Хотя, наверно, не столько дизайнеры, сколько программисты. Сайт сделан с использованием Java. Также приятно удивляет то, что все «навороты» на Java загружаются удивительно быстро. Вообще по сайту приятно побродить, правда немного расстраивает то, что сделан был этот дизайн для пользователей, работающих с разрешением экрана 640x480 точек, что немного неприятно сказывается на нервах просматривающего сайт человека, если он использует разрешение больше, чем стандартное 640x480.

Сайт содержит описания практически всех встречающихся в игре предметов, оружия, защитного вооружения, рас и много другой полезной информации для человека, который в эту игру играет и хочет узнать что-нибудь интересное о той вещи, которую недавно нашел в мире Might and Magic.

Также достоин посещения сайт, сделанный простым поклонником сериала, по имени **Brad Chapman**. Этот сайт, известный под названием **Redneck's Might and Magic VI Webpage**, и находящийся по адресу ***http://www3.sympatico.ca/brad.7pines/mm6/***, представит вам довольно много информации, которая касается игры. Из того, чего нет на официальном сервере игры, вы можете найти описания квестов — заданий, которые дают вам NPC (non-player character), и, выполнив которое, вы можете получить большее количество опыта и, вероятно, ценные предметы. Хотя для продолжения сюжета игры совсем необязательно выполнять все задания. Если что-то не получается — ничего страшного, можно продолжать проходить основной сюжет. Также на сайте можно найти Strategy — советы игрокам по прохождению. Конечно, играть по описанию совсем не так интересно, но в том случае, если застрял и загадка никак не решается, без них не обойтись. Многие люди просто заглядывают в решение игры. Зная о такой особенности, автор сайта разместил у себя на страницах такую рубрику. Естественно, ее нельзя найти на официальном сервере, так как это повредило бы сюжету, но на данном сайте вы можете посмотреть Strategy по прохождению Might and Magic 6.

Также на этих страницах вы можете поговорить с единомышленниками в реальном времени — на сайте присутствует Chat-комната. Интересно также количество посещений этого сайта. Оно перевалило уже за 500 тысяч. Это необыкновенно высокий показатель, учитывая то, что сайт был создан частным лицом и имеет своей тематикой одну единственную компьютерную игру. Это доказывает, что геймеры очень тепло приняли эту настолько долгожданную игру, выход которой, как надеются многие фанаты RPG, ознаменовал собой эру возрождения почти ушедшего в прошлое жанра.

FALLOUT

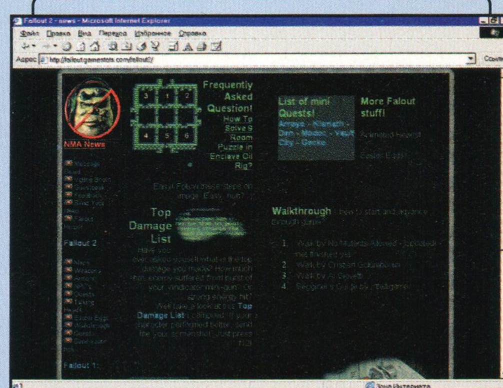
Сериал игр Fallout — есть нечто другое, нежели ролевые сериалы Wizardry или Might and Magic. Концепция Fallout абсолютно другая. Во-первых, действие этих игр происходит не в мире фэнтэзи, как в привычных нам RPG, а в будущем, после ядерной войны. Причем этот игровой мир сам по себе является очень мрачным, вгоняющим в подавленное настроение. Хотя, может быть, Fallout был первой RPG после перерыва в их выпуске, негласно устроенном компаниями-производителями в 1994 году. И, надо сказать, Fallout оказался очень неплохим продуктом. Истосковавшиеся по ролевым играм их любители увидели плюс ко всему не просто поделку «абы как», а реальный серьезный продукт, и игра стала занимать самые высокие места в хит-парадах. В нашей стране тоже очень хорошо приняли эту игру и, может быть, это



Сайт игры Fallout

первый ролевой сериал, который известен в нашей стране с самой первой части.

Fallout 2 — игра, вышедшая через год после первой части и имеющая все ту же самую графическую часть с полностью другим сюжетом, немного связанным с первым. Вообще, конечно, по второй части сериала видно, что разработчики все-таки больше занялись зарабатыванием денег и, на мой взгляд, вложили в свое произведение гораздо меньше желания и, что называется, души. Конечно, вторая часть сериала оказалась хорошей добротной игрой с очень качественным сюжетом, неплохой графикой, да и все вроде в ней хорошо. Но впечатление при игре несколько другое, чем при прохождении Fallout 1. Хотя, конечно, это решать каждому человеку в отдельности.


Fallout Page — сайт, дополняющий ту информацию, которая лежит на сервере Interplay

Но тем не менее, сайтов, посвященных сериалу Fallout, оказалось немало, и сначала остановимся на **официальных сайтах** каждой их этих двух игр. Расположены они на одном сервере — компании Interplay — и найти их можно по адресам ***http://www.interplay.com/fallout/*** и ***http://www.interplay.com/fallout2/*** соответственно.

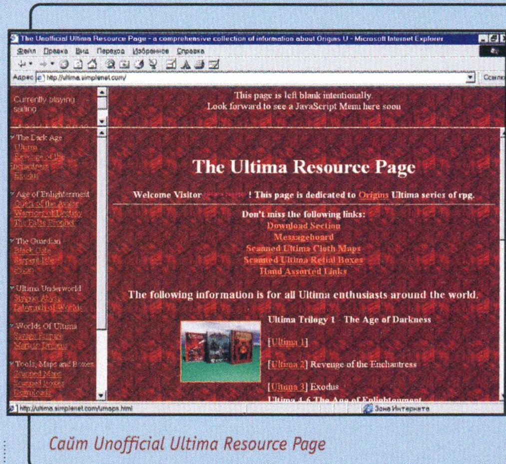
На сайте каждой из этих игр вы можете найти информацию примерно следующего содержания: краткую историю игры, то есть сюжет, картинки, некоторые файлы, которые могут оказаться полезны игроку, например, некоторые патчи для игры, исправляющие некоторые допущенные изначально ошибки. Также на страничках, посвященных первой части, можно найти краткое описание начала сюжета и помощь в начале игры. Есть и описания предметов, которые могут встретиться в самом начале. Дальше разработчики решили не публиковать прохождение. Это просто повредило бы продажам игры — люди проходили бы весь сюжет от начала до конца за пару-тройку часов и им было бы неинтересно играть в такую RPG.

Но кроме официальных сайтов существует также довольно много сделанных частными лицами. Например, сайт, находящийся по адресу ***http://fallout.gamestats.com/fallout2/***, не имеет практически никакого дизайна, но предоставляет именно то, что очень нужно людям, которым не хватает данных, опубликованных на официальном сервере, а именно полное прохождение с описанием всех мест и того, что где надо сделать, с каким NPC поговорить и что ему предложить. Также на этом сайте можно найти полное описание всех предметов, встречающихся в игре и cheats, — способы облегчить себе жизнь путем взламывания игры.

ULTIMA

Рассказывая о ролевых играх невозможно не упомянуть о таком замечательном сериале игр, как Ultima, компании Origin. Этот сериал является, бесспорно, самым популярным среди всех ролевых игр когда-либо кем-либо сделанных.

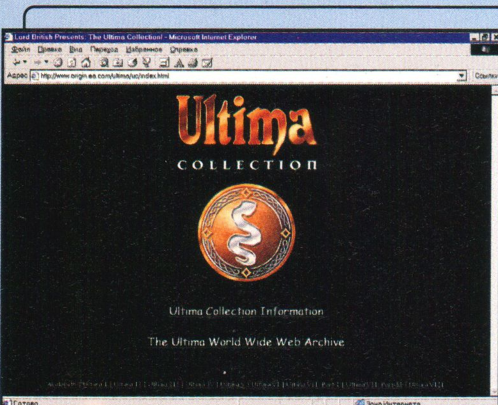
Сериал состоит из восьми основных частей, двух серий Ultima Underworld и интересного онлайнового проекта Ultima Online. Сейчас в процессе разработки находится девятая часть основной сюжетной линии, которая началась еще в Ultima 1. Кстати, о сюжетной линии. Эта часть в играх данной серии настолько хорошо удалась, что все люди, игравшие хотя бы в одну часть из этого сериала, становились фанатами его, по крайней мере, временно. Сюжет всех игр связан и состоит в том, что игрок выступает в роли некоего Аватара — человека из нашего мира, который во сне попадает в сказочную страну Британния, где и превращается в того самого Аватара, который спасает эту страну



Сайт Unofficial Ultima Resource Page

от порабощения злобным демоном по имени Страж. Эта сюжетная линия продолжается и развивается на протяжении всех восьми частей и очень сильно притягивает любителей RPG. Этому замечательному сериалу посвящено очень много сайтов, может быть, даже больше, чем в любой другой игре. В основном, конечно, это количество набирается из-за сайтов, посвященных проекту Ultima Online, но есть немало достойных посещения мест с информацией про обычные RPG.

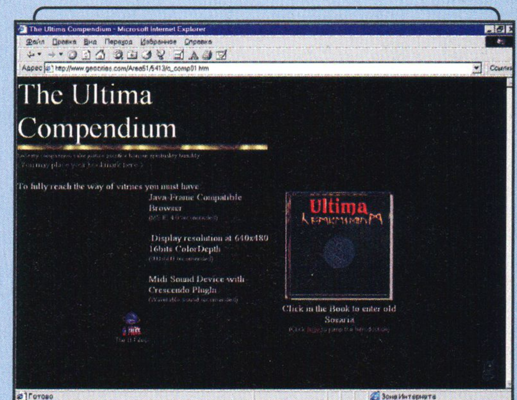
Например, как обычно, порекомендую сходить на **официальный сервер** сериала, который находится по адресу ***http://www.origin.ea.com/ultima/uc/index.html***. Здесь можно найти информцию обо всех играх сериала, начиная с самой первой, вышедшей давным-давно, на заре эры PC. Причем, конечно, информации об играх дается не так уж и много, проще было бы сказать — мало, но интересен сайт тем, что дает возможность почитать краткую историю всех игр из сериала. Это довольно интересно сделать, особенно если не играл в какие-то части. Кроме того, на этом сайте сказано о том, что Origin выпустила компакт-диск, на котором лежит вся Ultima Collection, с первой части по восьмую. Больше на сайте нет практически никакой информации и для получения таковой приходится идти на многочисленный сайты, созданные фанатами сериала.



Официальный сайт ролевого сериала Ultima

Так, сайт **Unofficial Resource Page** (***http://ultima.simplenet.com/***) содержит гораздо больше информации, нежели официальный сервер. Здесь вы можете найти музыку из игр, описания всех серий, прохождения некоторых из них, утилиты для редактирования сохраненных игр и карт, замедления компьютера для приближения скорости к оригинальной и многие другие интересные ресурсы. Удивительно только то, что автор сайта, ссылаясь на авторские права компании Origin, отказался выкладывать несколько первых игр, которые легко были бы пригодны к скачиванию из Сети. Да и восьмая часть, которая занимает около 30-40 Мбайт при известном терпении тоже могла бы быть выкачана. Но автор сайта не захотел нарушать авторские права, и на данном сайте скачать легендарные программы, увы, не удастся.

Сайт **Ultima Compendium** находится по адресу ***http://www.geocities.com/Area51/5413/c_comp01.htm*** и представляет собой интересную коллекцию информации о земле Британнии, магии этой земли, истории ее, людях. Причем сделано все это довольно оригинально. После того как пользователь посещает сайт, ему предлагается некоторая история, в результате которой он открывает книгу, называемую Compendium. При всем этом играет мрачная музыка в формате MIDI и весь сайт оставляет мощное фэнтэзийно-мрачное настроение. Лично мне этот сайт очень понравился и я очень бы посоветовал любителям сериала Ultima на него сходить.



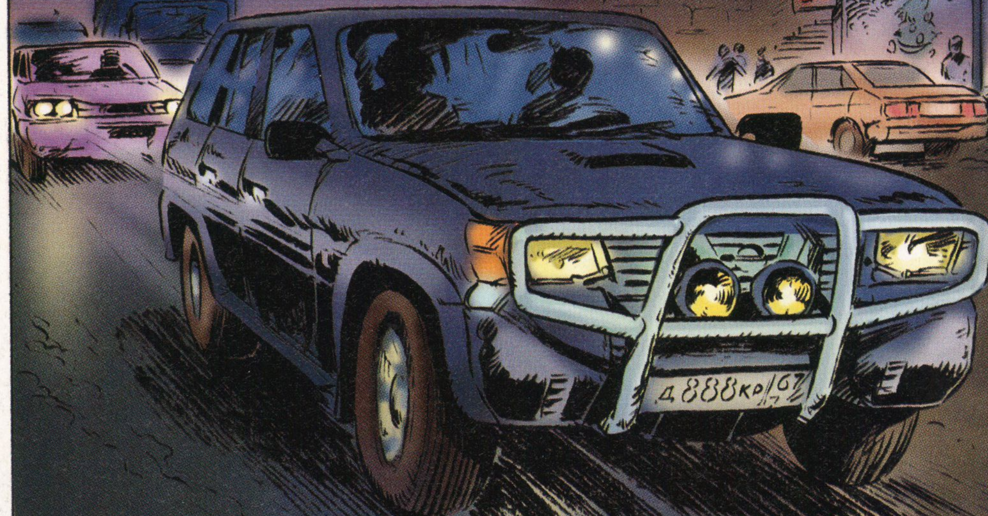
Первая страница сайта Ultima Compendium

И кроме очень оригинального дизайна этот сайт довольно информативен. Он позволяет почерпнуть знания о том мире, в котором происходит действие игры, что просто необходимо для более полного погружения в атмосферу RPG, да и просто интересно почитать что-нибудь о мире, в котором происходит действие игры.

Ну, вот на этом, я думаю, можно закончить наш обзор ролевых игр и мест в Internet, им посвященных. Конечно, в поле моего зрения попала самая малая часть того, что вообще есть в Сети, но зато я старался выбрать самые интересные ресурсы для посещения. То, что ролевым играм в Internet уделяется такое большое внимание, означает, что жанр не умер и не собирается этого делать. Наоборот, он сейчас находится в стадии возрождения. Уже почти вышли такие долгожидаемые игры, как Ultima 9 и Wizardry 8. Вышли Might and Magic 6, Fallout 2. Так что RPG опять становится очень популярным жанром не только среди игроманов, но и среди производителей компьютерных игр. А значит мы будем ждать новых ролевых творений и играть в них.

ДАРА

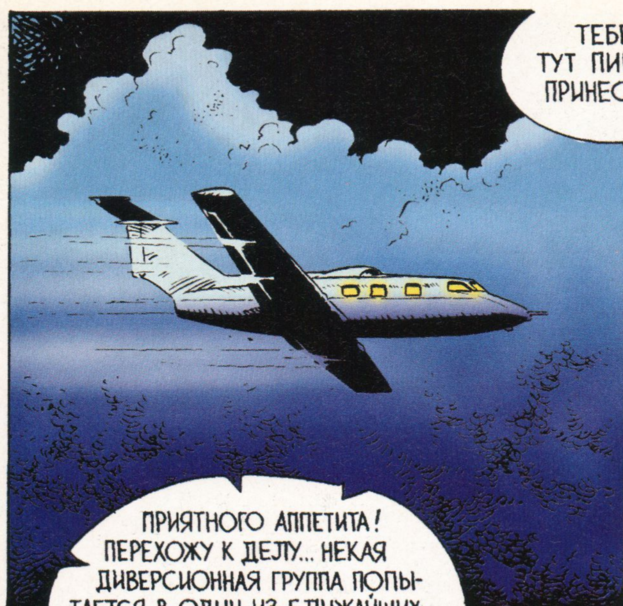
МОСКОВСКАЯ МЕТЕЛЬ

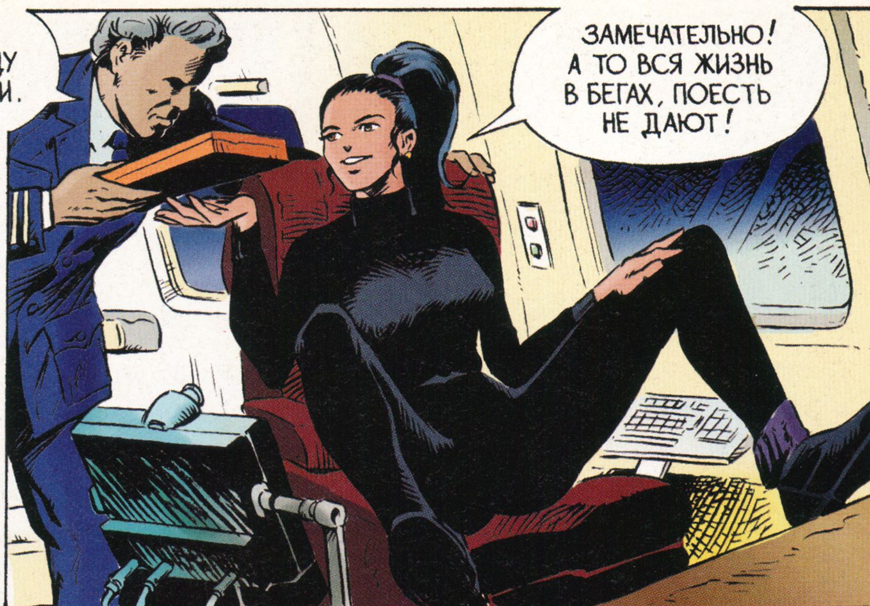


ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

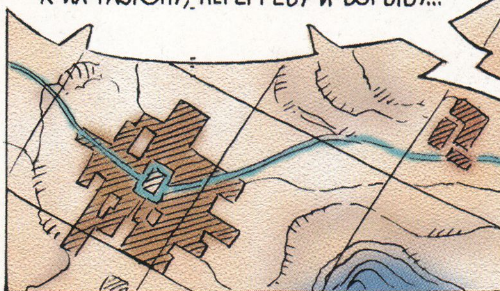


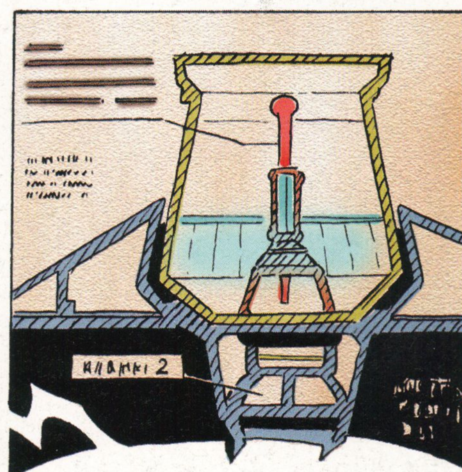


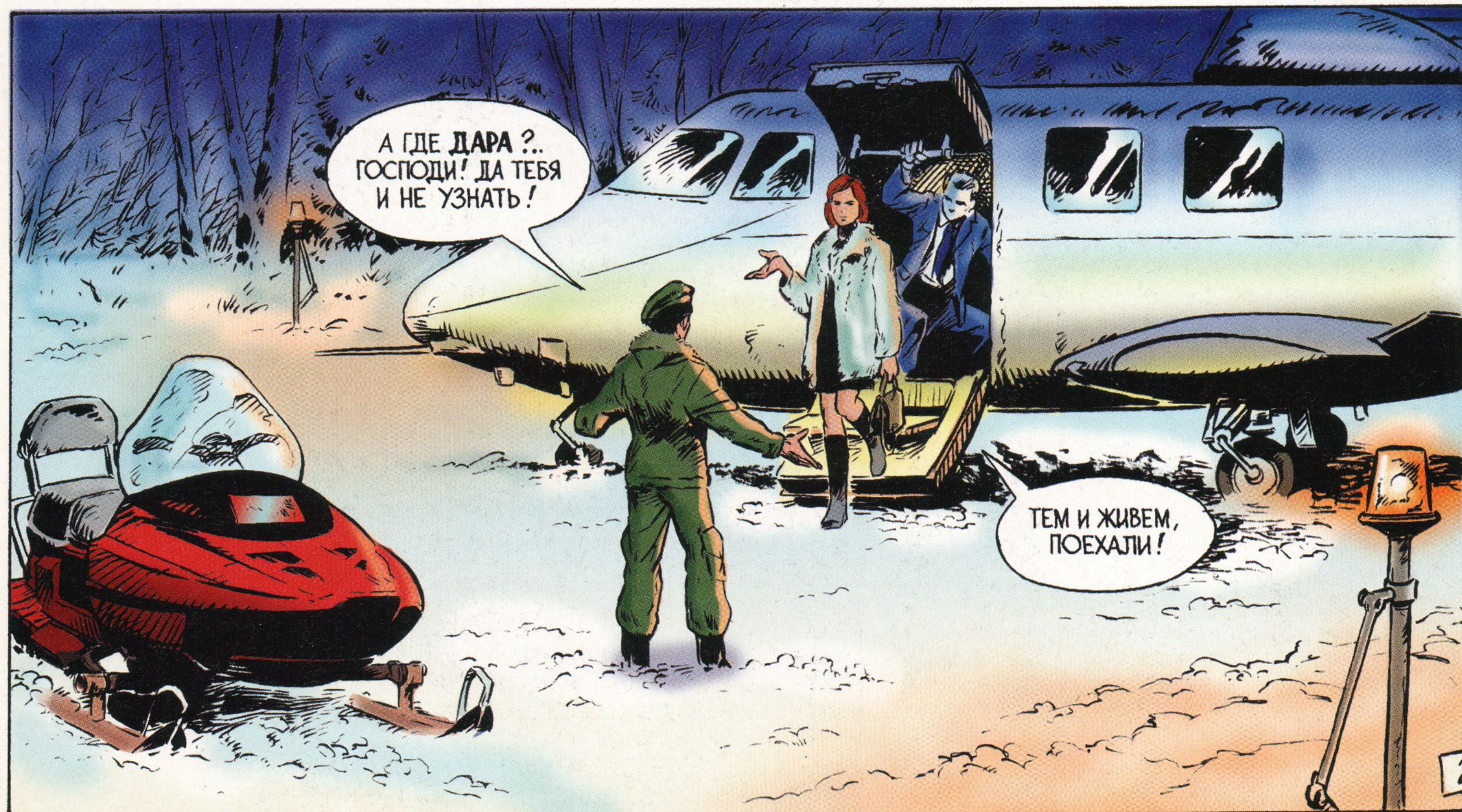



ТЕБЕ ТУТ ПИЦЦУ ПРИНЕСЛИ.
ЗАМЕЧАТЕЛЬНО! А ТО ВСЯ ЖИЗНЬ В БЕГАХ, ПОЕСТЬ НЕ ДАЮТ!


ПРИЯТНОГО АППЕТИТА! ПЕРЕХОЖУ К ДЕЛУ... НЕКАЯ ДИВЕРСИОННАЯ ГРУППА ПОПЫТАЕТСЯ В ОДИН ИЗ БЛИЖАЙШИХ ДНЕЙ РАЗОРВАТЬ ЛИНИИ СВЯЗИ В РАЙОНЕ ВОРОНЕЖА, ВКЛЮЧИТЬ В РАЗРЫВ СПУТНИКОВЫЙ РЕТРАНСЛЯТОР...


... И ЗАКОРОТИТЬ ВСЕ ЛИНИИ ПО УПРАВЛЕНИЮ ЕДИНОЙ ЭНЕРГОСИСТЕМОЙ СТРАНЫ НА ЗАМОРСКИЙ СЕРВЕР СИМУЛЯТОР... ТАКИМ ОБРАЗОМ, В ЦЕНТРЕ УПРАВЛЕНИЯ СИСТЕМОЙ НЕ ДОЛЖНО ВОЗНИКНУТЬ НИКАКИХ ПОДОЗРЕНИЙ, А В ЭТО ВРЕМЯ СЕРВЕР СНИМЕТ КОНТРОЛЬ С ГЕНЕРАТОРОВ ЯДЕРНОГО ЦЕНТРА „СЕРЕБРЯНЫЙ", ЧТО ПРИВЕДЕТ К ИХ РАЗГОНУ, ПЕРЕГРЕВУ И ВЗРЫВУ...


ЗАТЕМ СИСТЕМА САМОУНИЧТОЖИТСЯ, А ОГРОМНОЕ ГОСУДАРСТВО РУХНЕТ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ!

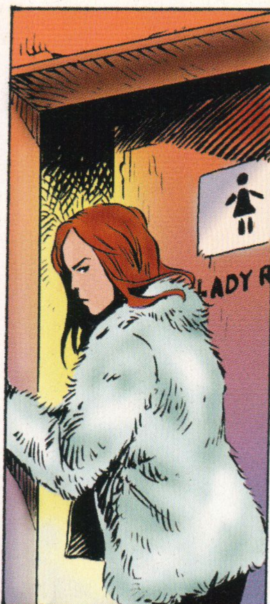

А ГДЕ **ДАРА**?.. ГОСПОДИ! ДА ТЕБЯ И НЕ УЗНАТЬ!
ТЕМ И ЖИВЕМ, ПОЕХАЛИ!

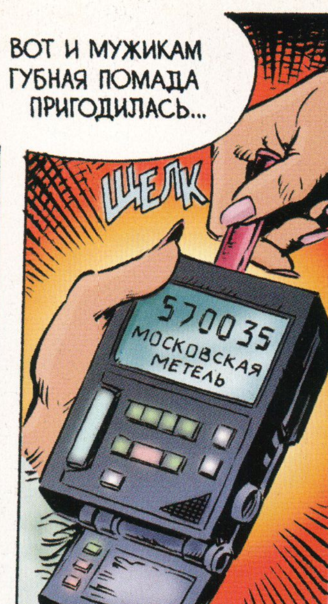



МАЙК ЗДЕСЬ?
А ГДЕ ЕМУ БЫТЬ, СЕЙЧАС ПОЯВИТСЯ...


ВЫ ДАВАЛИ ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАБОРЕ ТАНЦОВЩИЦ?
М-М... БЫЛО ЧТО-ТО, НО СЕЙЧАС ВСЕ МЕСТА ЗАНЯТЫ...


ЧЕРТ, ВСЕ ВРЕМЯ Я ОПАЗДЫВАЮ! ОПЯТЬ НЕ ПОВЕЗЛО!


В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ПОВЕЗЕТ, В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ!..

LADY R

ВОТ И МУЖИКАМ ГУБНАЯ ПОМАДА ПРИГОДИЛАСЬ...

ЩЕЛК
570035
МОСКОВСКАЯ МЕТЕЛЬ

ЭЙ, ТЫ КУДА ОДНА В ПОЗДНИЙ ЧАС?

ИЗВИНИТЕ, РЕБЯТА, Я СПЕШУ...

ДА ЛАДНО ТЕБЕ, НЕ ЛОМАЙСЯ! ПАРА ПОЦЕЛУЕВ, ПАРА ПИВА - ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ОДИНОКОМУ МУЖЧИНЕ?!
ГЫ-ГЫ!

ТУД!

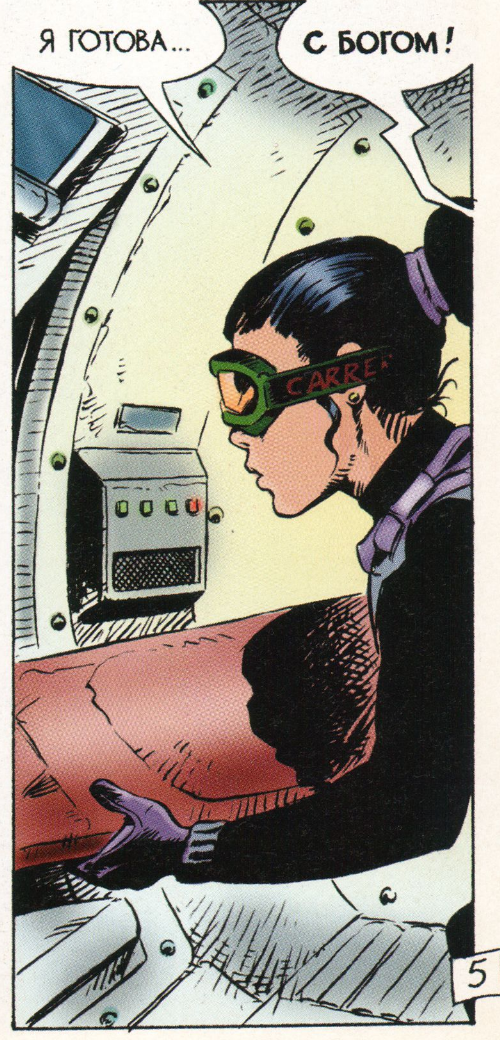
АХ, СУКА!

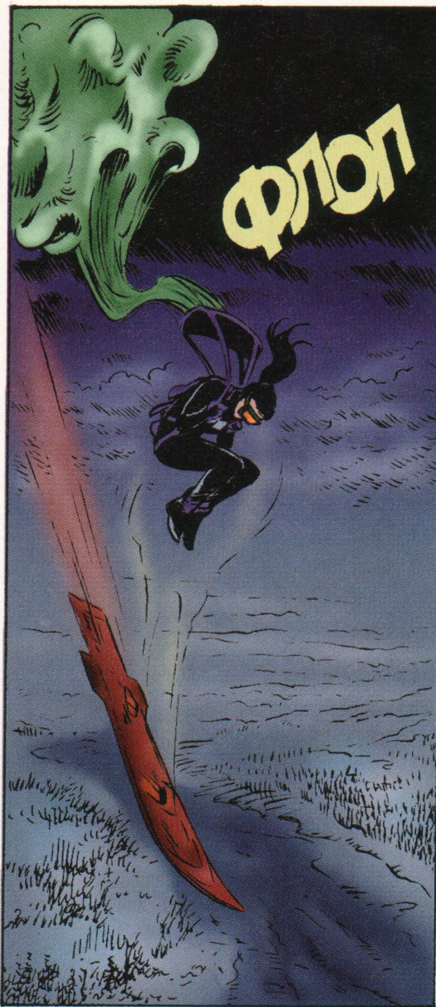


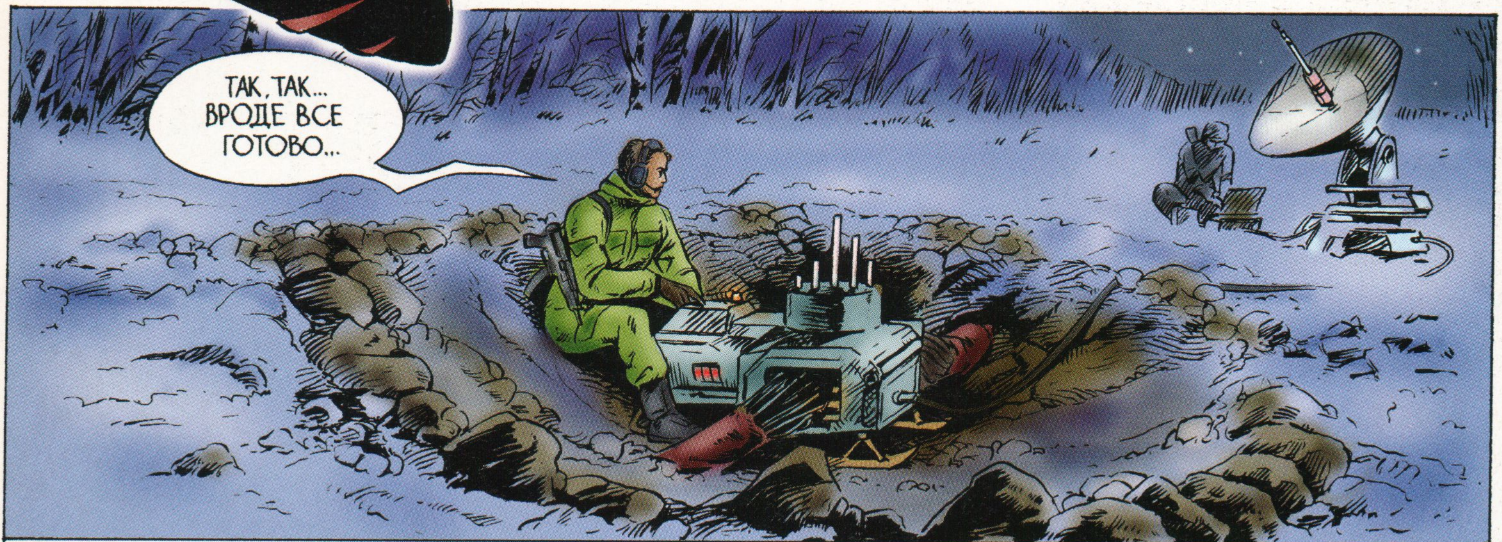
ТЛУД

ЧХУХ

!?
ПРЕДОХРАНЯТЬСЯ НАДО, РЕБЯТКИ. ЗАРАЗЫ ВОКРУГ-ЖУТЬ!

02:34. БОРТ САМОЛЕТА...

Я ГОТОВА...
С БОГОМ!
CARRE



ФЛОП

02:42. ПРОСЕКА...

ТАК, ТАК... ВРОДЕ ВСЕ ГОТОВО...

ЕСТЬ ФИЗИЧЕСКИЙ КОНТАКТ С СЕТЬЮ!
КЛИК

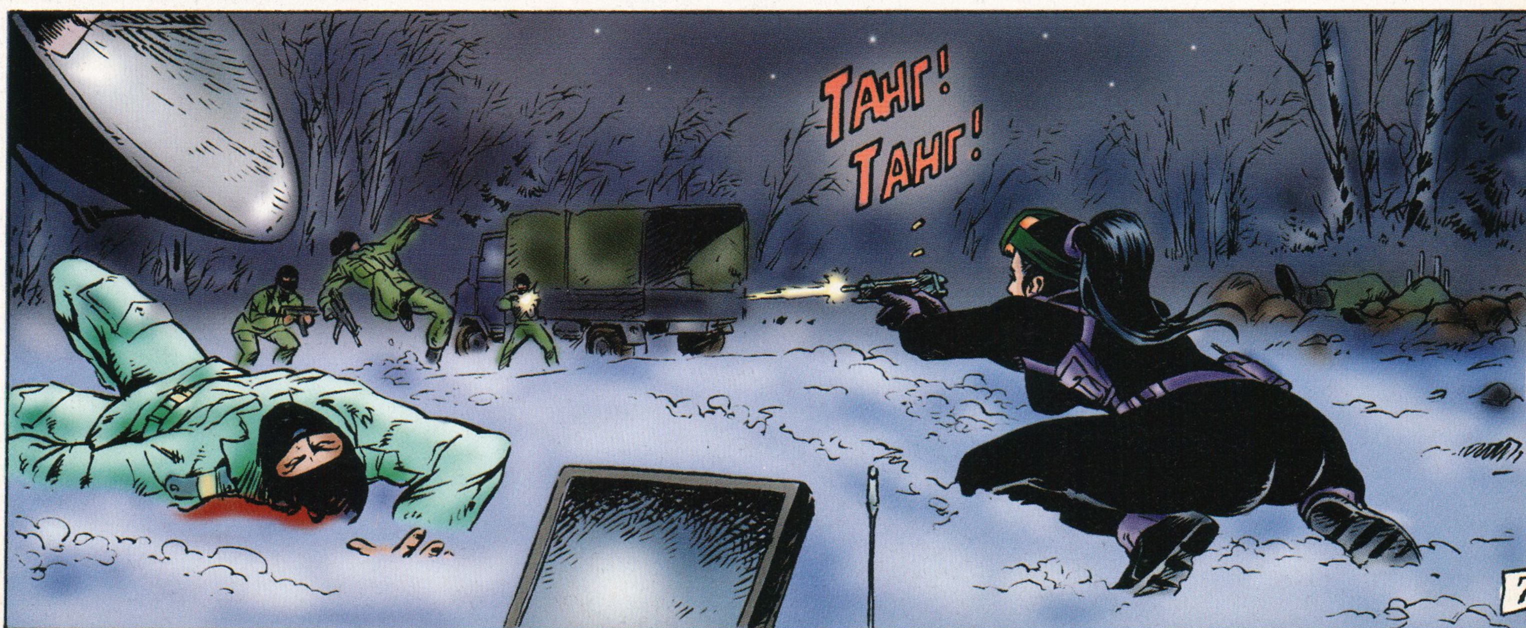
ВВЕСТИ КОД АКТИВАЦИИ, ВВЕСТИ КОД ДОСТУПА...
ЕСТЬ ПОД-ТВЕРЖДЕНИЕ, ЕСТЬ КОННЕКТ. СИСТЕМА В РЕЖИМЕ!
ВСЕ, СВОРАЧИВАЕМСЯ! УХОДИМ!


!!?

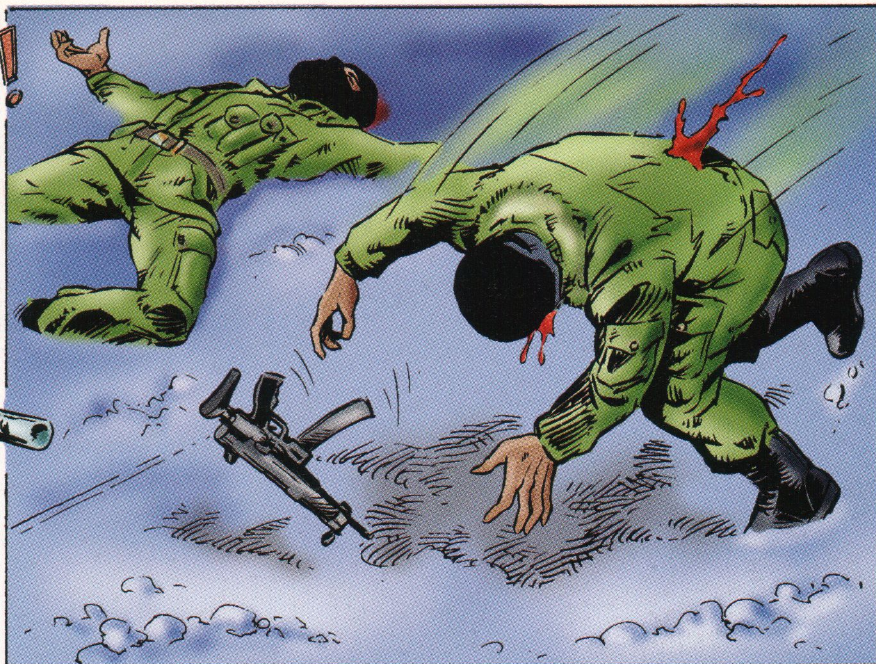

ТУД!
ТАНГ! ТАНГ!
ААГ!..




ТРАТРАТ!!
ТРАКАТРАК!!


ТАНГ!
ТАНГ!


ТАНГ!
ТАНГ!



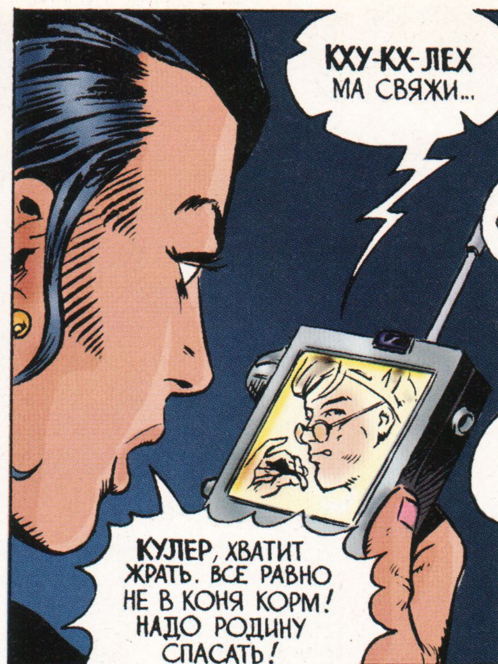

КРРАКК! ГРООУРР!
А ВОТ И КАВАЛЕРИЯ!..


С ВАМИ ВСЕ В ПОРЯДКЕ?
ДА, ДА... СПАСИБО, Я В ДЕТСТВЕ ЧАСТО ПАДАЛА С ЗАБОРОВ... СКОРЕЕ К КОМПЬЮТЕРУ!


570035
ЮСКОВСКАЯ МЕТЕЛЬ


ОЙ! А ДАЛЬШЕ-ТО ЧТО?..
ДЕВУШКА, А С ВАМИ ТОЧНО ВСЕ В ПОРЯДКЕ? ВСЕ-ТАКИ УПАЛИ С ТАКОЙ ВЫСОТЫ...


НЕТ, НЕТ!..
КУЛЕР, МИЛЫЙ. КУЛЕР, ДОРОГОЙ, СДЕЛАЙ ЧТО-НИБУДЬ!


КХУ-КХ-ЛЕХ МА СВЯЖИ...
КУЛЕР, ХВАТИТ ЖРАТЬ. ВСЕ РАВНО НЕ В КОНЯ КОРМ! НАДО РОДИНУ СПАСАТЬ!


ДА ЧТО СЛУЧИЛОСЬ-ТО?
МЫ ВВЕЛИ КОД ДОСТУПА, НО НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОШЛО.


ПОДСОЕДИНИ СВОЙ КОММУНИКАТОР К ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОМУ ПОРТУ. ОН ЕСТЬ У КАЖДОГО КОМПА!
ДА ГДЕ ЖЕ ОН... АГА, ВОТ, ПОД КРЫШЕЧКОЙ...


ТАК, СЕЙЧАС ПОПРОБУЕМ КРЭКНУТЬ...
PIZZA
DIGITAL expands security range


ДАРОЧКА, СОЛНЫШКО, ЕСТЬ ОДНА ПРОГРАММОЧКА. КАК ТОЛЬКО СТАНЕТ ИЗВЕСТНЫМ КОД, ЗАПУСТИМ ЕЕ С ТЕРМИНАЛА ЦЕНТРА, И ВРАЖЕСКИЙ СЕРВЕР РУХНЕТ! У НАС ЕСТЬ ПАРА ЧАСОВ...

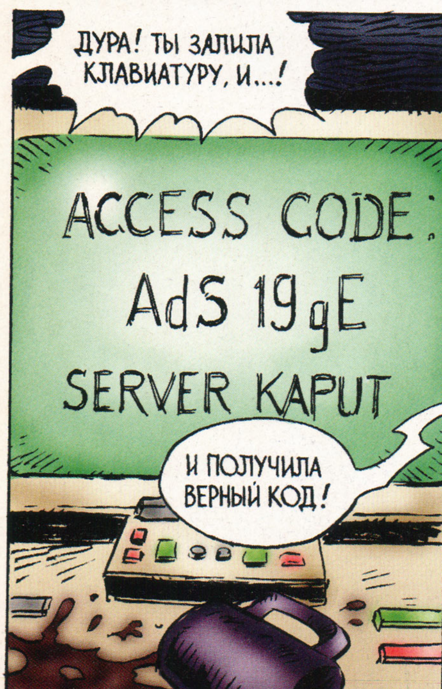

ФХУД
ФХУД
ФХУД
ДВА ЧАСА!..
БЕРИ НАШУ ВЕРТУШКУ!
ОТЛИЧНО! СООБЩИТЕ СВОИМ, А Я - В ЯДЕРНЫЙ ЦЕНТР!

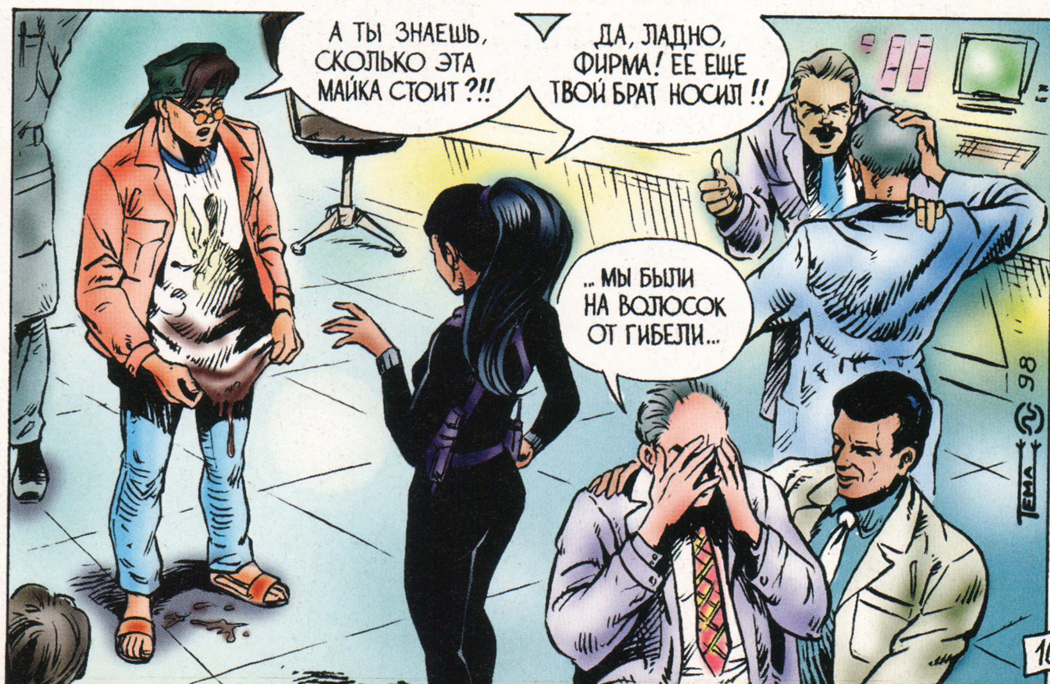

ПОЧЕМУ ВЫ МЕДЛИТЕ? СКОРЕЕ ОБЪЯВЛЯЙТЕ ЭВАКУАЦИЮ!
СЛАВА БОГУ, КУЛЕР! ТЫ УЖЕ ЗДЕСЬ! КАК ДЕЛА?!
КАК САЖА БЕЛА! ОСТАЛОСЬ ТРИДЦАТЬ СЕКУНД!


ТРИДЦАТЬ СЕКУНД, А ТЕБЕ ЛИШЬ БЫ БРЮХО НАБИТЬ! А НУ, РАБОТАТЬ!!


ТУМП


КЛАК
КЛАК


ДУРА! ТЫ ЗАЛИЛА КЛАВИАТУРУ, И...!
ACCESS CODE:
AdS 19gE
SERVER KAPUT
И ПОЛУЧИЛА ВЕРНЫЙ КОД!


А ТЫ ЗНАЕШЬ, СКОЛЬКО ЭТА МАЙКА СТОИТ?!!
ДА, ЛАДНО, ФИРМА! ЕЕ ЕЩЕ ТВОЙ БРАТ НОСИЛ!!
..МЫ БЫЛИ НА ВОЛОСОК ОТ ГИБЕЛИ...
ТЕМА 98

...«Ящик для мусора»... не правда ли, удивительное название для рубрики? В пилотном, декабрьском номере нашего замечательного журнальчика мы уже пытались объяснить недоумевающему читателю, что происходит на страницах этой рубрики и за что она получила этакое прозвище. Для тех несчастных и навек безутешных, кому не удалось подержаться за наш пилот, еще раз совершенно безответственно заявляем: «ящик для мусора» — это такое место, где будут публиковаться материалы настолько блестящие, самобытные и из ряду вон выходящие, что их никак нельзя разместить в какой-либо другой рубрике. Разумеется, ни один ответственный редактор за «ящик» никакой ответственности не несет. Ответственные редактора — скучные, строгие люди, имеющие вредную привычку придерживаться фактов. «Им, гагарам, недоступно...» (Алексей Максимович Чехов). В общем, ни одна акула пера, гиена пера или даже гагара пера, ни один видный деятель редакции за эту рубрику не взялся. Взялся за нее некий Александр Казаков, гордо носящий титул «землеройка пера — 98», — человек принципиально не видный. К сожалению, он невидим настолько, что само его существование временами (только не в дни зарплаты) подвергается сомнению; поэтому в осуществлении славной миссии (мы бы даже сказали, квеста) по созданию «ящика» ему помогают, как и положено в игровом журнале, три соратника-NPC — три внештатных Краеведа. Это совершенно замечательные личности, «бессмысленные и беспощадные, как русское чаепитие» (Лев Николаевич Гоголь). И сейчас вы сами в этом убедитесь.

КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ?

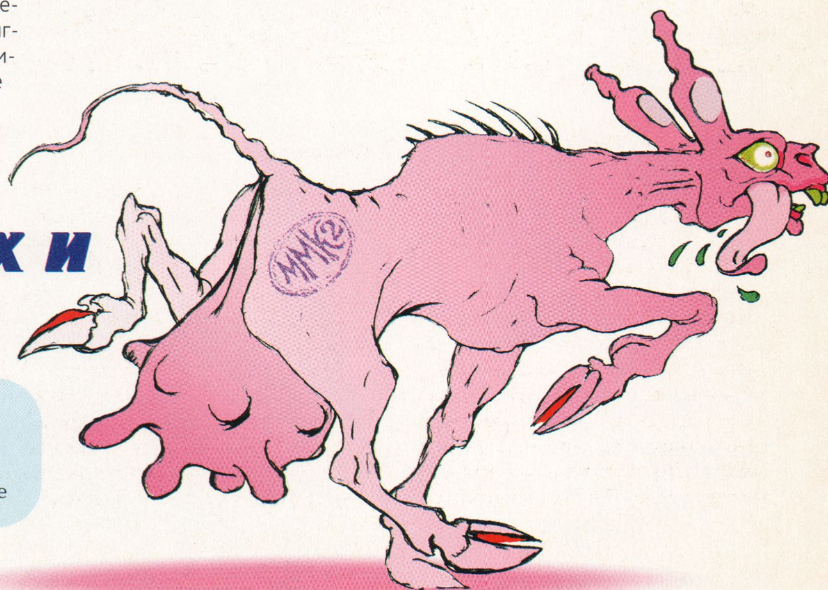
Mega-Game от Трех Краеведов

Просмотрев журнал, который вы только что прочитали, мы, Краеведы, переглянулись и пожали плечами. Опять перед нами журнал об играх... Почему, собственно, никто до сих пор не додумался создать журнал об игроках. Но — критиковать легко. Поэтому мы, пораскинув мозгами на троих, решили предложить редакции альтернативную версию «Mega-Game» . Редакции раскидывать было особо нечем, и она закинула наш оригинальный проект в «ящик». «Что же, хорошо, что не в корзину» - рассудили мы и не стали лезть в бутылку.
Итак, слово Первому из нас; за недюжинный интеллект и переходящую все границы сложность натуры он поставлен над так называемыми «общими рубриками».

ИГРОК

Здесь уважаемая нами редакция почему-то упорно размещает интервью. Что такое «интервью»? Кому нужно знать, что там думает об играх королева Елизавета или хотя бы даже и сам Бальдурс Гейтс? Рубрика называется «игрок», вот и писать нужно об игроках. По-моему, людям всегда интереснее читать о самих себе. Поэтому я собираюсь предложить вам в этом разделе мое бессмертное творение под названием

О ХАКЕРАХ, ИХ ПРИСТРАСТИЯХ И РАЗНОВИДНОСТЯХ



Вот какой журнал не открой, куда в Инете не ткнись, везде читаешь одно и то же: хакеры то, хакеры се... Нет от хакеров спасения, хоть дерись. А между тем кто вообще знает, а ЧТО ТАКОЕ ХАКЕРЫ? Я тут поднапрягся и совершил (провернул) некоторое небольшое

расследование с целью, наконец, для себя (и вас, дорогие мои читатели): что же такое и кто собственно такие эти самые хакеры. Вот, здесь и прилагаю.

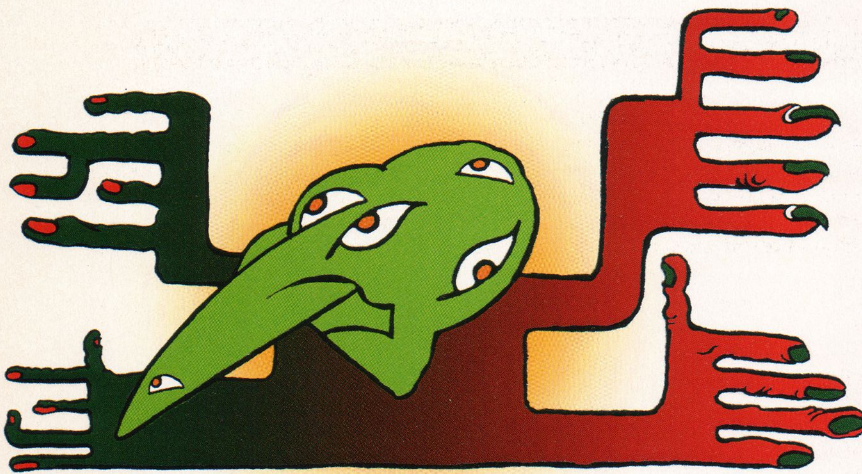
Хакеры... Слово-то какое звучное! Типа, значит, коммандос или даже ераплан. По большинству определений — это влюбленные в свое компьютерное дело индивидуумы, избравшие стезю предоставления самим себе свобод и привилегий, основанных на знании и трудолюбии. Я человек от природы подверженный сомнениям и здоровому скепсису. Начал, выражаясь языком детективных романов, копать глубже. И вот что раскопал.

Хакеры делятся! Нет, не в смысле биологическом, вроде бактерий или грибов каких. Хакеры делятся на подвиды. Вот их мы с вами рассматривать и будем.



Собственно «хакеры»

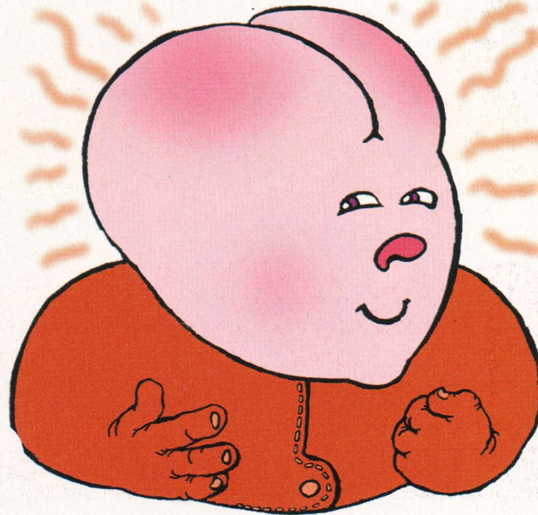
Хакеры (от англ. Hackers) — это действительно люди, влюбленные в компьютеры и во все, что с ними связано. Эти достойные всяческого уважения красноглазые бледные парни — боги компьютерного мира. Они знают программирование лучше, чем язык, на котором их учили говорить родители. Они на слух



определяют, что не так в компьютере в целом и в операционной системе в частности. Они не ведают границ в результате обыкновенного непонимания, что ЭТО такое и зачем ОНО нужно. Когда вы пытаетесь поговорить с ними обо всем, что обычного человека интересует, парни смотрят на вас глазами вышеописанного цвета и слабо улыбаются. Они могут все! И если вы знаете кого-либо из этих людей и сами компьютерного мира не чужды, пользуйтесь их знаниями на всю катушку. Гений, он оттого и гений, что свят и бескорыстен и делает то, что делает, из любви к искусству, сам при этом понятия об искусстве не имея и представляя его себе как... воздух, что-ли... И это единственная, с моей точки зрения, стоящая категория компьютерного человечества.

Кракеры

Кракеры (от англ. Crackers) — это уже совсем другой колер (вовсе не коленкор, хе-хе). Кракеры — это ломщики компьютерных программ, не предназначенных разработчиками для свободного (шароварного) использования. Кракеры (правильнее звучит, как «крекеры») забираются в различные проги, с целью предложить их себе и широкой публике. Занятие весьма интересное, хотя почти всегда противозаконное. Если вы когда-нибудь втыкали себе в машину нелицензированные (пиратские) версии игрушек и программ вообще, то это и есть результат деятельности кракеров. Эти парни (может, где есть и девушки, но я про таких не слышал), в свою очередь, делятся на две категории — коммерческую и некоммерческую. Некоммерческие кракеры занимаются взломом в силу насущной необходимости, к примеру с целью прохождения особо навороченной игрушки, которая по честному — ну никак. Или же вламываются в святая святых всякого софта, для придания ему нужных кракеру степеней свободы. Коммерческая группа занимается обыкновенно тем же самым, но работает на доброго дядю,



который за это платит (к сожалению, не ведаю, сколько). Сюда же с небольшой натяжкой можно отнести ломщиков компьютерных сетей, конечно, если данное действие связано исключительно с целью получения информации. Называется это —компьютерный шпионаж.

Фрикеры

Фрикеры (от англ. Freakers) — отдельная, весьма продвинутая категория хакеров, использующая свои умения (практически без исключения) для получения финансовых выгод. Занимаются они взломом коммуникаций. Причем коммуникаций всяких-разных. Если есть на свете какая-либо коммуникация, знайте, что ее уже взломали либо вот-вот взломают фрикеры. За примерами далеко ходить не надо. Сотовый телефон. По идее сотовый телефон это не просто атрибут пресловутого «нового русского» (вот ведь дебильный термин, кто только его придумал, «старые русские», что-ли?). Сотовый телефон — жутко удобное средство коммуникации, вот только пока слишком дорогостоящее. Так вот, фрикеру не нужно платить за услуги, предоставляемые фирмами-проводниками сотовой связи. Фрикер сам себе эти услуги предоставляет, пользуясь обыкновенно огрехами систем сотовой безопасности. Не знаете таких? Вот вам «фирменный» рецепт знакомства. Если вы европеоид, то купите банку черного или темно-коричневого гуталина (если вы ростом больше среднего, тогда две банки), перекрасьте им цвет вашего лица и ступайте на центральный телеграф. С собой обязательно иметь картонку с надписью: «Я есть желаю пазвонить to Родина». Через некоторое время к вам обязательно подойдут и предложат позвонить в необходимое вам место по цене, по крайней мере, вдвое ниже государственной. Звонить в половине случаев (во второй половине вы будете звонить из снятой загодя квартиры) вы будете по сотовому телефону. А платить за разговор будет не владелец собственно телефона и не вы, хотя с определенной суммой вам придется распрощаться. Платить будет человек, доступ которого к сотовой АТС взломан этими самыми фрикерами. И он заплатит, куда денется, несчастный «новый русский».

Срулеры

Срулеры (от англ. S'abotagers Rules) — это, по моему разумению, отстой компьютерного мира, хотя и самая многочисленная группа, гордо именующая себя хакерами. Срулеры занимаются в основном тем, что гадят. Люди, которые взяли себе за правило портить (саботировать) то, что им не принадлежит. Они занимаются изготовлением компьютерных вирусов и ломают защиту компьютерных систем единственно с целью оставления в них нелицеприятных следов своего пребывания. Мне они напоминают обиженных жизнью гремлинов (Gremlin — это не про тебя, ты жеж понимаешь...), неспособных на открытое противостояние и злобно наскакивающих из-за угла

с целью побольнее укусить. Вреда от срулеров о-го-го, а пользы, собственно, никакой. Ну сами посудите, что хорошего в том, чтобы В ТРЕЗВОМ ВИДЕ (!!!) нагадить на круглом столе в ООН. Сколько человеко-часов потом убираться.

Вот, кстати, Кевин Митник. Одиозная фигура, почитаемая некими кругами чуть ли не за святого. А что в нем святого? Ну, проломил защиту. Ну влез, куда не просили. Так ведь нагадил, и все... Никакой пользы, да еще и попался... Ню-ню, почитайте, почитайте.

Срулеры в силу своего недалекого тщеславия, в отличие от, скажем, нормальных вежливо-потусторонних хакеров, общаются исключительно на птичьем языке юных фидошников (старые разговаривают вполне нормально, сам таков), никогда никому по делу не помогают и величают все остальное человечество ламерами.

Ну, о ламерах я как-нибудь потом расскажу...

КОКТЕЙЛЬ

Вы знаете, в коктейлях я кое-что смыслю. Это я вам, как Краевед, говорю. И по моему скромному разумению, сладкие и слабенькие коктейли — это для дам, да и то лучшие из них отворачиваются от таких штучек с брезгливостью. От коктейля должны глаза лезть на лоб! Коктейль должен быть забористым, **терпким** и даже горчить! Лично я, например, даже в «Лонг Айленд» требую добавлять крепкий горький чай вместо кока-колы (о других ингридиентах читателям до 16 лет знать не стоит). Поэтому я и поместил в эту рубрику статейку моего старого виртуального приятеля Казакова — уж она точно вызовет горячительную реакцию у половины геймеров.

СУЩЕСТВУЮТ ЛИ REAL-TIME СТРАТЕГИИ?

Записки дилетанта

Александр Казаков

...Там и сям настроил я крепостей,
Зарядил чем следовало стволы,
Карту мира вычертил в двух тонах,
Разместил над ней силуэт орла...
Это было мощное кто кого,
Кроме шуток, вдребезги, чья возьмет.
Дорогой военно-морской масштаб,
Агентура в консульствах всей земли...

Михаил Щербаков

1. Вступление

...Автор этих строк — аккурат не эксперт и не аналитик по игровым вопросам, а чистой воды дилетант. Такой же дилетант, обычный и не продвинутый геймер, как и большинство из вас. Иными словами, автор — Стандартный Потребитель.

Именно поэтому он непогрешим и его мнение по поводу игр есть последняя инстанция.

Действительно, кто обычно пишет игровые статьи в журналах, игровые сайты и т. д.? Заядлые игроманы, профессиональные тестеры, профессиональные же «игровые журналисты». То есть люди, для которых играть — работа. И вот мнение этих 10 тысяч профи вдруг оказывается «общественным мнением». А игроков в нашей стране — миллионы. Не отличаясь особой скромностью, автор попробует выступить от имени тех, имя кому Легион, от лица валаамовой ослицы. И выступит он против колосса на глиняных ножках — против так называемых «real-time стратегий».

Сразу, чтобы не было неясности, отмечу: эта статья — для «стратегов». Если человек всему на свете предпочитает 3D-action, то у него просто другие побудительные причины играть, чем у любителя «хозяйственных» игр типа RPG или стратегий; следовательно, и все нижесказанное для него — не полемика на актуальную тему, а любопытная, но абстрактная информация (наподобие дискуссии «Есть ли жизнь на Марсе»).

2. Рынок игр как солдатская столовая

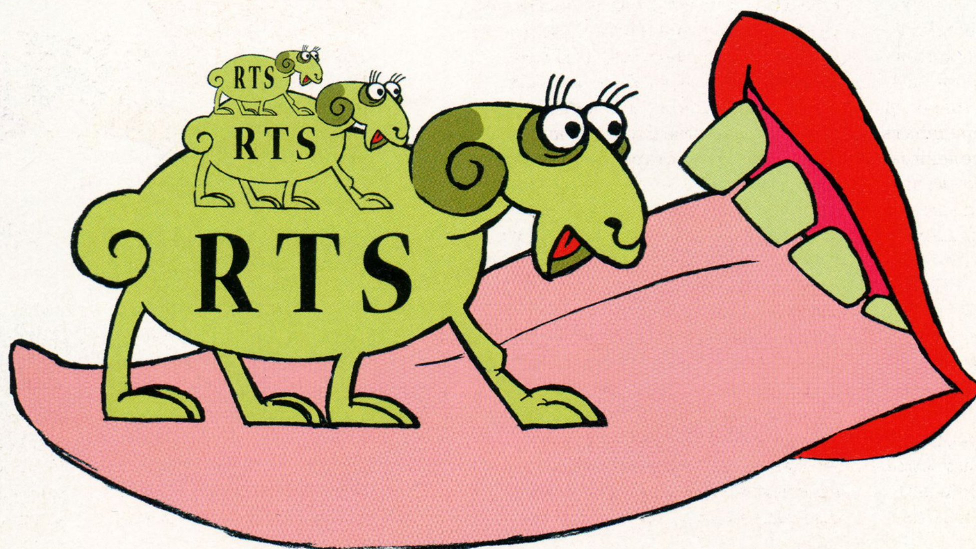
Начнем с той аргументации, которой нас любят потчевать эксперты вкупе с аналитиками. Она проста, как коровье мычание: «если бы RTS не покупали в таком количестве, их никто бы и не делал; но их покупают, значит, любят». Причем в данном случае перед нами мычание Священной Коровы маркетинга. Зовется эта корова «Спрос-Рождает-Предложение», и ее святость — аксиома для каждого аналитика, пролиставшего вступление к учебнику политэкономии для 8-го класса. А уж мы, необразованные потребители, находимся под гипнозом этой аксиомы еще со времен доисторического материализма.

К сожалению (для экспертов), «главный миф науки маркетологии заключается в том, что она существует». Мы не собираемся резать священных коров туповатым кинжалом собственных рассуждений; у нас припасен маститый и опытный тореадор, которого каждый уважающий себя «эксперт» обязан знать и почитать. Не так давно в другой статье, в другом журнале («Подводная Лодка», № 11 за 1998 г.) и по другому поводу автор уже приводил высказывание небезызвестного господина Сирила Н. Паркинсона, с которым вы сейчас ознакомитесь. Ну да ничего: повторение — мать учения.

«...Ни в чем экономисты не заблуждаются так глубоко, как в этих бредовых представлениях о спросе, рождающем предложение. На самом деле почти всегда именно предложение (а то и сам предлагающий) обеспечивает спрос».

Применительно к нашей проблеме это означает следующее: люди играют в RTS не потому, что шибко любят этот жанр. Люди играют в RTS потому, что ценителям стратегий больше почти не во что играть. Неправда, что нас заваливают бесчисленными клонами C&C, Dune, Warcraft и т. д. оттого, что мы в них играем. На самом-то деле это мы в них вынужденно играем, потому что нас заваливают.

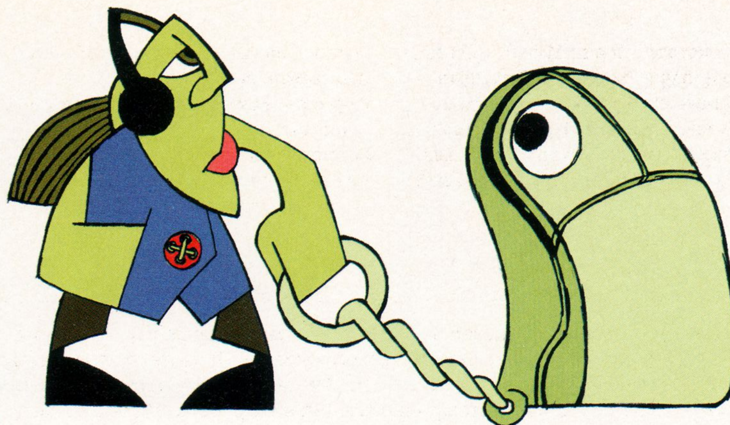
Как и любой другой бизнес, игровая индустрия озабочена своими прибылями, а не нашими желаниями. И зависимость между их прибылями и нашими желаниями даже в «обществе потребления» не такая уж прямая. Можно, конечно, потратить два года, много денег и сделать нам суперхит, нечто необычное. А можно создать атмосферу солдатской столовой — жри, что дают, или останешься голодным. Хорошая пошаговая стратегия ныне — деликатес, которого мы ждем годами. Посредственная, но «добротная» RTS —



продукт на каждый день. Мало кто из людей, уже отравленных играми, согласится засунуть компьютер в чулан вплоть до очередного пришествия Сида Мейера. Немногие также способны три года подряд резаться в Master Of Orion II и поплевывать на все новинки. Следовательно, варево солдатской столовой вынужденно пользуется спросом. А «эксперты» отсюда выводят, что это вообще самая замечательная еда в мире, и нужно варить ее больше, больше, больше...
Итак, основной аргумент «аналитиков» опровергнут. Но до самих RTS мы еще не добрались, разговаривая пока исключительно о рынке, предложении и примкнувшем к ним маркетинге. Поглядим, что на чисто игровом поле можно сказать в упрек RTS и в пользу пошаговых стратегий.

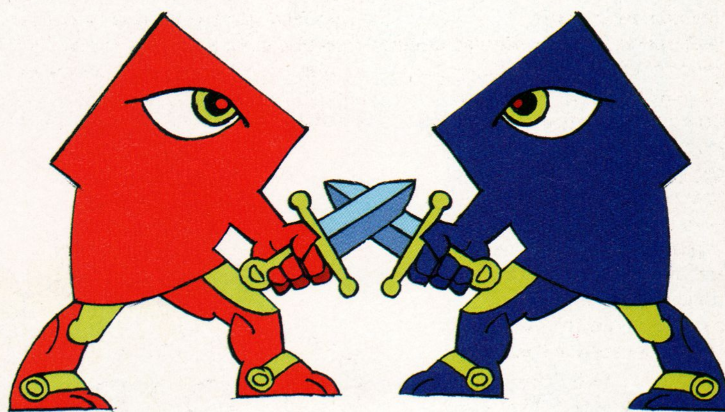
3. Тараканьи бега на пересеченной местности

...Давно уже понятно, что на вопрос «Зачем мы играем?» однозначного ответа нет. Это сильно зависит от того, во что мы играем. Вышеупомянутому любителю 3D-action от игры требуется явно что-то иное, нежели фанату стратегий и ролевок.
Скажем так: и те, и другие в играх видят протез жизни, имитацию иной, запредельной реальности, где они круты, победительны и неустрашимы. Но имитировать можно разные стороны реальности. 3D-action (и, например, всяческие симуляторы) — это чисто физическое, даже физиологическое приближение игрока к существованию в форме **иного организма**, иносущности, лишенной комплексов, слабостей, свободной от законов и ограничений. Именно поэтому здесь так важны правдоподобность и усложненность графики, реальность быстротекущего боя и относительно неважен сюжет. А стратегии и RPG (при всей нынешней условности жанров) — это логическое и психическое вживание игрока в **иную реальность**, ино-мир, где человеку дан шанс переделать под себя окружающую вселенную. Так что здесь важнее всего логичность, связанность, реалистичность процесса. Здесь объектом, вызовом для игрока является не толпа врагов, а целый мир (Проще говоря: любитель 3D-action/симуляторов реализует в игре мечту «был бы я коммандос...», а любитель RPG/стратегий — мечту «был бы я командир...»).
Идем дальше. Ни для кого не секрет, что военные действия в «стратегиях» — главнейшая вещь, на которую завязаны остальные моменты игры. Поэтому война должна быть не менее совершенной имитацией реальности, чем все прочее. А теперь скажите непредвзято: кажутся ли военные действия хоть сколько-нибудь **реальными** в так называемых стратегиях **реального** времени? Вы где-нибудь видели крупные сражения, длящиеся от силы полминуты-минуту, когда стратег и главнокомандующий может как-либо вмешаться в ход быстротечной и бестолковой свалки, лишь имея спинно-мозговые рефлексы и быстрые пальцы фаната тех же 3D-action? Автор уже не говорит о таких темпоральных парадоксах real-time, когда изготовление солдата (танка, дракона и т. п.) длится ровно столько времени, сколько одно сражение с его участием.
Разумеется, свойственный классическим старинным пошаговым стратегиям тип сражения между юнитами-квадратиками, когда машина попросту «кидает кубики» на победу, тоже не дает душе развернуться. Но для сравнения: разработчики RTS нового поколения обещают нам появление у юнитов-солдатиков такого мощного AI, что они смогут сами сражаться грамотно и **у игрока не будет надобности вмешиваться в ход боя; послал и забыл**. Иными словами, RTS 1999 года с помощью массы модных наворотов наконец-то дадут нам... то же самое, что давала еще «Цивилизация II» — возможность смотреть и пассивно ждать исхода сражения. Спасибо, конечно, но стоило ли стараться?
Между тем в большинстве пошаговых стратегий при начале военных действий нас выбрасывает на боевую карту, где можно свои войска строить, передвигать, совершать ими маневры, одним словом, проявлять собственные полководческие таланты, не лишившись полководческой же привилегии обдумать свои приказы. В пошаговый режим зачастую вводятся элементы real-time: каждый из противников в чужой ход может стрелять по передвигающемуся вражку и вообще как-то реагировать на его действия (X-COM I, II; Heroes Might & Magic; Steel Panther и т. д.). По мнению автора, именно такую постановку боевой миссии можно признать наиболее близкой к настоящей **реальности**.
А классический real-time — это лишь рекламный ярлык, приклеенный на вещь, никакого отношения к «реальному времени» не имеющую. Как там у Козьмы Пруткова: «Если на клетке с жирафом увидишь надпись: «слон», не верь глазам своим»...



4. А где мальчик? Мальчик-то где?

Еще раз напомним о том, что главное очарование стратегии — в мироздании, которое игрок создает, формирует по своему вкусу. Для фаната 3D-action важно почувствовать себя бойцом. Для фаната стратегий важно почувствовать себя творцом. Даже в стратегиях без какого-то ни было ролевого элемента виртуальная личность игрока-императора-командира всегда присутствует «за кадром» и окрашивает каждую игру в неповторимые, субъективные тона. Сегодня ты — грубый киллер, стремящийся побыстрее взять всю Вселенную силой. Завтра ты — покровитель наук и ремесел, желающий подавить весь мир своим качественным превосходством. Послезавтра... и так далее. Мало того — в любой момент игры ты сам выбираешь, что и каким путем хочешь сделать.
Но система «цепочки миссий», без которой не обходится пока ни одна RTS, абсолютно противоречит этому внутреннему желанию сквозной логики в развитии игрового мира и в развитии собственной игровой личности. Победив, игрок должен пять, десять, пятнадцать раз начинать все сначала, в каком-то ином месте, без какой-бы то ни было связи с предыдущей миссией (вернее, эта связь насильственно декларируется в промежуточных роликах и заданиях, но из логики игры никак не вытекает). «Миссионность» абсолютно несовместима с идеалом зримой и реальной эволюции мироздания, в которой у игрока есть свое, избранное им место и свои собственные задачи. В RTS разработчики тащут играющего по миссиям, как муравьи — гусеницу, каждый раз отнимая все, с чем было он сроднился. Никакой игровой личности, никакого «виртуального характера» в такой обстановке возникнуть не может. «Нету мальчика»...
Недаром, кстати, так распространены солюшены и «советы по прохождению» к миссионным, жестко заданным играм типа real-time стратегий. В этом RTS сродни отнюдь не стратегиям, но квестам. Главное — оптимальное прохождение, а думать самому — ни Боже упаси, здесь так не принято. А солюшенов к пошаговым стратегиям, между прочим, практически не существует. И это логично. В них каждый играет за себя, своим умом, и так, как он хочет. Автору это различие кажется еще одним из симптомов ущербности нынешних RTS. Если игру хочется пройти чужим умом да побыстрее, побыстрее — тогда лучше уж побить все рекорды и пройти ее за нуле-



вое время (то есть вообще не играть). Может быть, это и есть то оптимальное real-time, которого заслуживает большинство современных RTS?..

5. Выведение

Итак, автор на протяжении всей статьи успешно разоблачил себя как явный противник RTS и активный пособник пошаговых стратегий. Возможно, подавляющее большинство читателей с ним не согласилось. Что же, на то и свобода, верно? Возможно, многим не понравилось хотя бы то, что автор, злостно ополчившись на генетические уродства RTS, почти ни слова не сказал о недостатках пошаговых игр. Не беспокойтесь: наша любовь к turne-based стратегиям светла, но не слепа.
Естественно, на настоящий момент главным недостатком пошаговых стратегий автор считает то, что их МА-А-ЛО! Или вообще нету. Потому что, например, обе грядущие «Цивилизации» новой игрой считать не приходится. Это лишь клоны. И поэтому стоит поразмыслить о том, какой же должна быть современная пошаговая стратегия, чтобы преодолеть наконец засилье RTS и явиться нам во славе и блеске «нового слова в игровой индустрии» (бр-р! ненавижу штампы, но ноблесс оближ.— *Прим. автора*).Возможно, к следующему номеру плоды этих размышлений и вызреют...

МЕГА-ХИТ

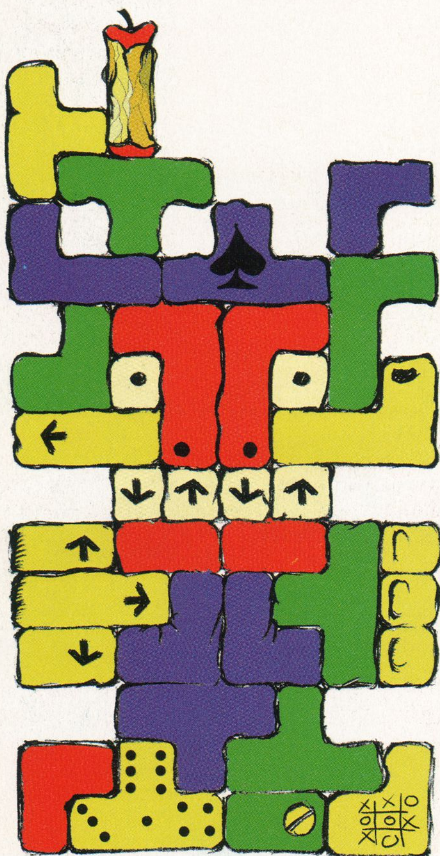
Из дрожащих (видимо, после коктейлей) рук Первого Краеведа крест создания журнала в журнале принимаю я — Второй. Глубину мыслей я не уважаю. Вообще не люблю глубины. Поэтому буду краток. «Мега-хит» — это не просто хит. Это должен быть вдобавок еще и бессмертный хит всех времен и народов. А что им является? Еще не угадали?

Тетрис

Жанр:	мозговоротка
Издательство:	народное
Разработка:	А. Пажитнова

Кирилл Алехин ака Маза

Писать — дело не хитрое. Руки есть, клавиатура есть. Голова... А что голова? Кость она и есть кость. Короче, хочешь писать — садись да пиши. Проблемы, как правило, возникают потом, когда пытаешься заставить кого-нибудь все это дело прочесть. Жертвы все либо апатичные попадаются, берут с умным видом статью и засыпают на пятой строке, либо наглые, кричат «новости старые и рассказано плохо». Про первых мы дружно забываем — их все равно ничем не расшевелить, а вот со второй группой надо работать. Но как? Ведь, скажем, достаешь сомнительного происхождения диск с новейшей игрой, часов пять мучаешься с установкой (продукт, видите ли, работает только в японскоговорящих Виндах), кропаешь быстренько статейку, показываешь читателю и что в ответ? Удивление? Радость??? Ха! Дудки! Максимум, чего вы дождетесь — это циничнейшей реакции скучающего геймера: «И на какой свалке вы это старье откопали? Я еще неделю назад все прошел...Журнал о новых играх называется...» Короче, ничем свежим их не проймешь. Опустошенный взгляд рассеянно перескакивает с груды пыльных дисков на кучи нестиранного белья, пока наконец не натыкается на старый поломанный Tetris, и тут...Тут в голову закрадывается опрометчивая Мысль: «Ну почему «удивить» обязательно ассоциируется с «Новинкой»? Как ни странно, вести об археологических открытиях будоражат умы публики не меньше, чем новости с передовых фронтов Науки и Техники!» Так что смело зажимаем shift и печатаем по центру заголовок, на который клюнут даже самые наглые и скептически настроенные личности: «САМАЯ СЛОЖНАЯ ИГРА НА СВЕТЕ», после чего достаем заветную пятидюймовую дискетку с полустертой надписью «Tetr..», завещанную еще прабабушкой, и начинаем сосредоточенно играть, потому что перед нами и вправду



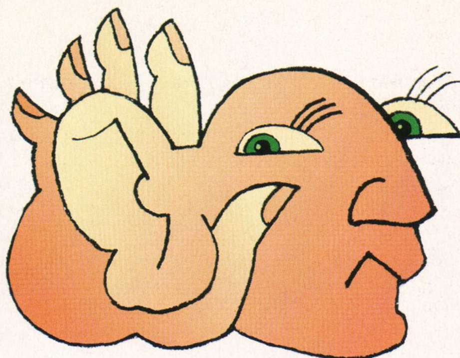
САМАЯ СЛОЖНАЯ ИГРА НА СВЕТЕ

Как бы вы не удивлялись, но хитрее тетриса человек еще ничего не придумал. Вы все в него играли, но кто может похвастаться тем, что прошел его до конца ?!?! То-то же! Тем более отрадно, что это продукт умственной деятельности нашего русского человека, широко известного в узких кругах Товарища Пажитнова. Причем продукт явно созданный по заказу КГБ для полной деморализации и парализации забугорных офисов, которые (особенно тогда) были не в пример нашим напичканы аппаратурой. Партийную задачу он выполнил на 100%, а заодно, не без помощи шустрых китайцев, наклепавших тучу игр «по мотивам», обездвижил промышленность, транспорт и прочее во всем остальном мире. Боссы озлобленно форматировали винчестеры и с позором выгоняли заплаканных провинившихся секретарш, но было уже поздно: Тетрис покорил планету, как ее ни до ни после этого не покоряла ни одна другая игра. Как у него это получилось, понятно каждому.

КАК?

Все гениальное просто. Людям не нужна научная фантастика, чтобы расслабляться во время работы, и никто по своей воле не учит на досуге высшую математику, поэтому тетрис и нашел такой спрос. Это самая гениальная игра — в ней ничто не напрягает. Сюжет? Ба! Да кому нужен сюжет при укладывании кубиков? Сюжет несет смысл, а это уже лишнее. Забыть про причины и сконцентрироваться на процессе — розовая мечта любого трудоголика. Техническое исполнение? Просто идеально! Графика не режет глаза 16-битным цветом, не тормозит и не просит Pentium 233 и Voodoo2 в придачу. Звуки достаточно разнообразны (их около 5) и приятны на слух. К тому же с ними отлично справляется даже PC Speaker, что позволяет со спокойной душой их выключить — без них игра ничего не теряет.
Интерфейс необычайно дружественен. Никаких тебе мышей, джойстиков и шлемов виртуальной реальности — всего четыре кнопки, причем особо ленивые могут обойтись и тремя. Между прочим, современным разработчикам не мешало бы брать с тетриса пример — очень многие игрушки умирают только из-за того, что рассчитаны на десятипалых геймеров с как минимум пятнадцатью зрительными рецепторами, по одному на каждый датчик, циферблат и радар. За остальных не ручаюсь, у Homo Sapiens точно иное строение, так что на Земле подобным творениям не светит. AI, он же искусственный интеллект, в Tetris на необычайной высоте. Через равные промежутки времени он подбрасывает непредсказуемые варианты (генератор случайных чисел как-никак!), а большего от тупой машины и не дождешься, все равно в основном приходится сражаться со своими ошибками.
Теперь переходим к самому важному — к игровому процессу. Он прост, необычайно прост, невероятно прост, но... увлекателен. На дно некоего абстрактного стакана непрерывно сыплются квадратосодержащие фигурки нескольких видов, которые надлежит на лету по-

ворачивать, корректировать направление полета и укладывать стройными штабелями, точнее — линиями. Если линия заполнена без прорех, она исчезает (куда — вопрос сюжета. За неимением сюжета можно только предположить, что в никуда). За каждую телепортировавшуюся линию получаете очки, после какого-то количества этих самых очков игра переходит на новый уровень, что означает просто увеличение gT (тетрисоидного ускорения свободного падения) фигурок. Вот и вся игра! При этом играбельность просто невероятна, 120% — минимум!



Монотонность и бесконечность процесса нисколько не утомляют, так как при запуске игры автоматом выключается головной мозг и включается спинной. Постепенное ускорение позволяет говорить о лечебном действии игры: у подопытных явно увеличивается реакция (или нервность). Ровненькие линии и квадраты прямо-таки напрашиваются на введение Тетриса в школе в качестве наглядного пособия по геометрии. В общем, придраться не к чему — любой недостаток при ближайшем рассмотрении оказывается тщательно продуманной и необходимой для общего впечатления деталью.

Резюме

Как бы там ни было, играть не советую — затягивает напрочь. Если вам дорога жизнь, то, увидев старинную пятидюймовую дискету с полустертой надписью «Tetr...», перекреститесь и быстро бегите играть в очередной шутер или RTS — по крайней мере вы не будете потеряны для общества и со временем вернетесь в стройные ряды обывателей. Фанаты же Тетриса реабилитации не подлежат.

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Ну да, ну конечно, именно этот раздел просто должен был делать я. Как же без меня? Вечно мне предлагают что-нибудь странное. Вот Первый, например, постоянно предлагает: «Третьим будешь?» А мне чего — а мне ничего, я и так по жизни Третий... Ладно, что уж там плакаться: подсунули «Сумму», так подсунули. Хуже было бы, если подсунули бы интеграл, я в этих интегралах ничего не понимаю, я краевед, а не бухгалтер... О чем это я? Да, так вот. По-моему, «технология» — это все, что помогает игре. Это, так сказать, аксессуары и причиндалы. Почему мы при этом должны ограничиваться компьютерным «железом» — совершенно непонятно. И решено было мною разместить в этом разделе материал о дивайсе, без которого не может обойтись ни одна игровая редакция (кстати, он также незаменим для тех, еще встречающихся, несчастных геймеров, которые вынуждены играть в гостях).

ТО, ЧТО ХОРОШО ЛЕЖИТ

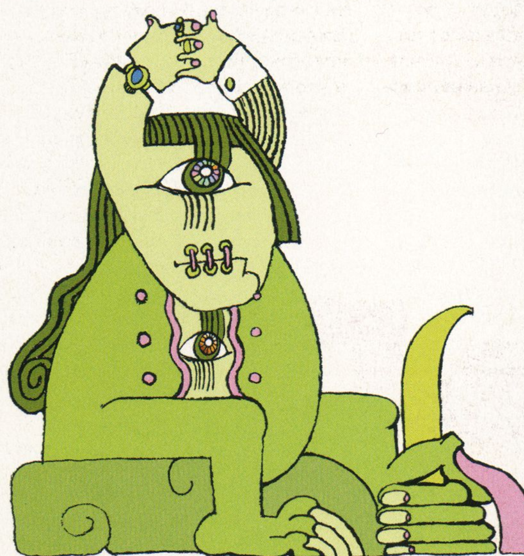
Тест дивайса

Сегодня утром, придя на работу (да, да — должен же хоть кто-нибудь из редакции сего благородного издания создавать видимость присутствия редакторов на рабочем месте) в редакционную комнату, я долго не мог понять, что случилось. Как-то неуловимо изменилась обстановка (то ли что-то добавилось, то ли что-то пропало). Сделав еще пару шагов и наступив на уважаемого редактора Юрия Травникова, я понял — добавилось. Юра возлежал в объятиях Морфея, обнимая в свою очередь талисман Mega Game'99 на некотором устройстве, которое впоследствии и получило соответствующее название — ДИВАЙС.

Споткнувшись об эту сложную симбиотическую конструкцию и влетев, как всегда, в раскрытый нараспашку корпус своего компьютера, я поставил крест на всех намеченных на этот день испытаниях аудиоплат. Делать было нечего, дело было... хмм... все же утром. Надо было что-то тестировать. Пролетев над безмятежно посапывающим Травниковым, в мою голову влетела МЫСЛЬ. Прислушавшись к ее шепоту, я сказал Травникову «Эврика! Хватит спать, пора работать!» и выдернул из-под него ДИВАЙС.

После тщательного предварительного осмотра установлено: ДИВАЙС изготовлен в виде матраса надувного, прозрачного, с подстаканниками (для ряженки или молока, наверное). Применять можно по-разному, универсальное, так сказать, устройство. После альфа-тестинга, проведенного господином Травниковым, пришлось проводить тщательное бета-тестирование ДИВАЙСА, так как ничего вразумительного, кроме «как хорошо спалось», мне добиться не удалось. Пришлось рисковать самому. Место испытания — редакция журнала Mega Game. Время — с 5 до 9 утра. Результаты испытаний показали полную пригодность устройства для применения в качестве спального места на одного человека в условиях офиса. Немного коротковато, но это легко компенсируется мягкостью спального места в сравнении со стульями офисными обыкновенными, составленными в ряд. Кстати, само название ДИВАЙС созвучно с таким приятным уху словом ДИВАн. В общем, очень полезное устройство. Самый главный недостаток устройства был обнаружен в конце тестирования. Заключается он в том, что процесс пробуждения очень затянут по сравнению все с теми же стандартными стульями. С этих ненавистных стульев радостно вскакиваешь при первом же еле слышном писке будильника и, расправляя затекшую спину и скрипя костями, сразу принимаешься за работу, одновременно прихлебывая крепкий горячий кофеек.

Совсем другое происходит, когда пытаешься встать с ДИВАЙСа. При первых звуках будила хочется накрыться подушкой, но ее как таковой нет. Поэтому в сонном состоянии будило нащупывается рукой и бессовестно вырубается. Процесс



вкушения сладких снов успешно продлевается до прихода первого человека, что бывает ну никак не ранее 12 часов дня. Причем, чтобы попасть в комнату, пришедшие вынуждены пинками в дверь полчаса будить сладко посапывающего очередного испытателя ДИВАЙСа (либо выносить эту дверь прямо на спящего). Отчего процесс восстановления работоспособности затягивается до вечера и сопровождается распитием ряженки. Вот когда нужны предусмотренные в ДИВАЙСе выемки для стаканов.

По итогу испытаний устройству ДИВАЙС была выставлена оценка 5.9. Аппарат признан пригодным для эксплуатации в качестве места спального одиночного для ненормальных ответственных редакторов.

Вот таким вот образом, дражайшие читатели! Мы не сомневаемся, что будущее — именно за такими журналами. Может быть, кто-нибудь думает иначе? А вы нам напишите, напишите. А мы — мы ответим... 

Петр Курков

Здравствуй, мой дорогой дружок!

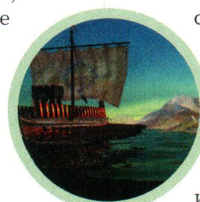
Вот и кончается все хорошее, что было в твоей жизни в последние два-три часа, а именно — чтение этого журнала.



Раз уж ты читаешь до сих пор, то не мог не заметить одну особенность нашего изданьица (она-то как раз и делает журнал таким замечательным). Почти в каждой рубрике ответственные редактора считают своим долгом поныть и поплакаться, как они не хотели... не умели... не могли всего этого делать, а тут их заставили. Полное отсутствие самоуверенности и битья себя пяткой в грудь на манер «круче нас только... э-э... Эмпайр Стэйт Билдинг». Сплошная кокетливая рефлексия. Для тех дорогих дружков, кто не знает, что такое «рефлексия», поясняю: «рефлексия» — это когда человек все может и даже хочет, но окружающим рассказывает про свою творческую импотенцию. Чтобы не сглазить. (Кстати, что такое «импотенция», объяснять или не надо?)
Впрочем, оно и к лучшему. Отсутствие самоуверенности чего порождает? Правильно, тщательность оно порождает и самоконтроль. А то читаешь, бывалоча, компьютерно-игровую прессу и обнаруживаешь, например, в описании игры по ацтеко-мексиканским мотивам авторитетное сообщение, что испанцы разгромили Монтесуму в 1380 году. Вы прикиньте: Колумб Америку открыл в 1492-м, а испанцы еще за век до этого подсуетились. Так себе и представляю: Куликово поле, только вместо Пересвета с Челубеем выезжают, натурально, Кортес с Монтесумою... типа, значит, специально сюда съехались, стрелку здесь забили... Впрочем, к чему это я?
Ах, да. Это я про то, что мне тоже придется сейчас ныть и плакаться, какой я неправильный. Заказал это я тут, понимаешь, статейку одному автору в рубрику «Игры в моей жизни»... или, в данном случае, в его жизни? Ну, не суть. Суть в том, что нашему Командору эта статейка активно не понравилась. А на прямой вопрос, что же делать, он не менее прямо ответил: «Сам не знаешь?»
(Не правда ли, знакомые мотивы?) Знаю, знаю. Вот и пишу. Итак, игры в МОЕЙ жизни. Дружок, прости за такое длинное вступление, ибо об играх в моей жизни мне сказать вроде бы и нечего. Какие там игры? Помнится, орлянка была... в раннем детстве, только играли в нее не монетками, а пробками от пивных бутылок — в биты еще заливали свинец, и много газовых плит на тех детских забавах погорело (Это не те «биты», о которых вы подумали. — Прим. Отв. Ред.). Позже был преферанс — вот это точно игра моей жизни. Но ныне его уже нет, ибо все меня окружающие лица мужского пола — до посинения квакеры, ультматеры или, в лучшем случае, парашютисты, а из лиц женского пола я вообще знаю только одну особь, которая сумела подняться до преферанса. А преферанс с компьютером — это по определению... э-э... ну, не буду я давать это определение, вы и сами догадались.



Кстати, о компьютерах! Журнал-то у нас, кажется, игровой! Значит, извините, заврался — должен был писать о компьютерных играх в моей жизни... Ну, тогда даже и не знаю... Вот разве что вышеотмеченный факт — компьютерные игры уничтожили нормальный человеческий преферанс и тем самым оказали на мою жизнь резко отрицательное воздействие?..
Хотя нет, вру. Были, даже и в моей жизни были компьютерные игры. Вот, например, та же «Цивилизация» (ну, ко-оне-ечно!). Когда на протяжении пары месяцев безработного существования не только твои дневные заботы, но даже и сны заполнены не тем, как бы найти денег в реальности, а тем, почему же ты в минусе по «стрелкам» там, за стеклом монитора, и надо ли строить звездолет или лучше всех танками, танками, танками... Наверное, это и есть игра в жизни. Или вот, например, бессмертная Wizardry VII и ее недавний клон Might & Magic VI (что, есть такие, кто назовет M&M VI самостоятельной игрой? А вы мне пишите! А я вас по стеночке, по стеночке... в прямом эфире...). Три левых пальца на курсовых клавишах! Правая рука обнимает мыша! В M&M VI еще один палец на Enter! 36 часов непрерывно, ухитряясь даже курить и пить кофе без отрыва от производства (уже и не помню, откуда на это-то брались пальцы). Затем, помнится, вышел на улицу (на реальную, здешнюю улицу) и обнаружил: пальцы держу щепоткой и направо-налево не то, что сам — голову-то повернуть не могу без того, чтобы сначала соответствующим пальцем направление не указать...







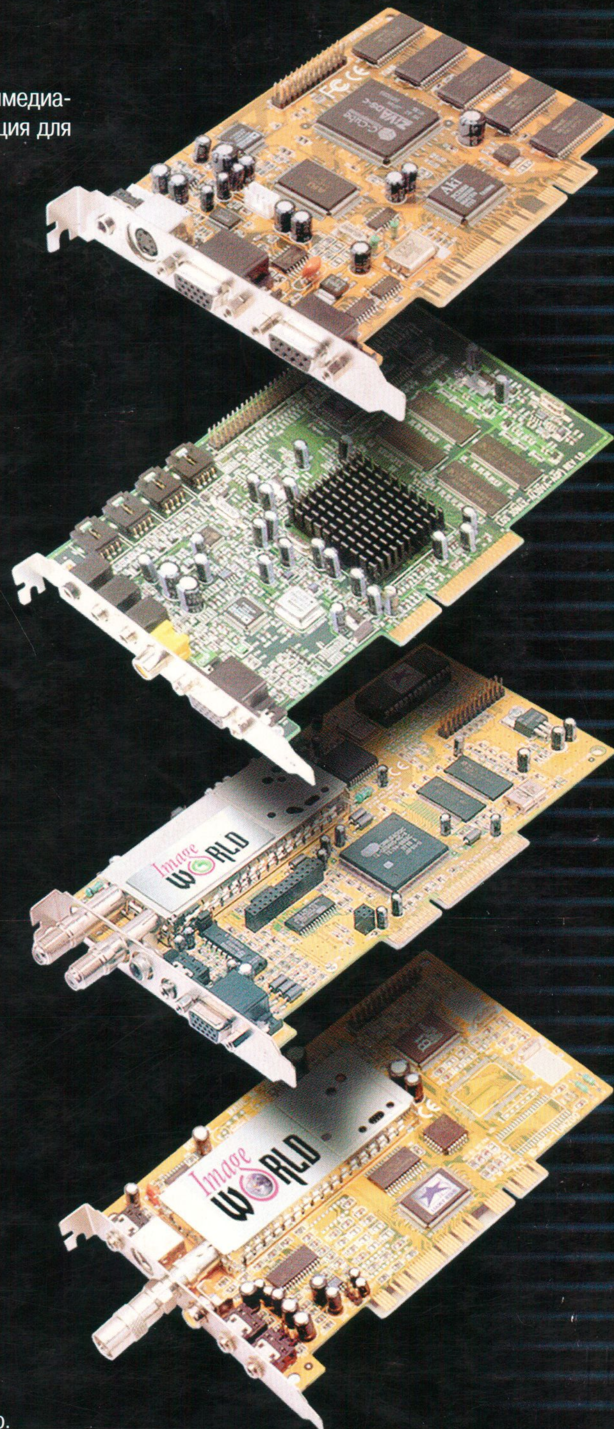
Правда, это быстро проходит. Впрочем, бывают люди, которым не нравится, что это проходит. Знаете, что делают этакие люди? Им мало монитора, хоть он будь 23 дюйма. Они в натуре шьют одежды... в натуре делают оружие... они создают правила, распределяют хиты с пойнтами... и выезжают куда-нибудь в лес. Там, в лесу, они еще в натуре строят различные замки с кабаками... и начинается. Начинается настоящая RPG. Никакого тебе тупого AI, потому что должность компьютера на подобных играх исполняют люди, именуемые «мастерами» (может, интеллектом они и не всегда блещут, но это естественный интеллект, который еще никакому разработчику переплюнуть не удалось). Никаких тебе компьютерных шлемов и прочих туповатых прибамбасов, потому что хваленое виртуальное пространство и так окружает тебя справа, слева и сзади.
Замешкался — из кустов выскочил гоблин, рубанул тебя мечом — и иди... нет, не на сэйв иди и даже не туда, куда вы подумали. Выходи из игры часов на шесть, иди, руби дрова в так называемой «Стране Мертвых». Правда, обидно? Зато какой стимул к выживанию... И никаких тебе зеленых скляночек и яблочек! Не добыл, не купил, не украл еду ПО ИГРЕ — ходи натурально голодный. Не смертельно, но на самом деле... Они пока еще только до натурального оружия не дошли, эти люди. Да и то, кажется, лишь потому, что уголовный кодекс не позволяет...
Да, и такие вот игры были в моей жизни. Одно обидно: их только летом можно устраивать. В лучшем случае, поздней весною. А нынче (как ты, может быть, заметил) глубокая зима. Поэтому приходится вот сидеть... иметь в своей жизни компьютерные игры и вдобавок еще из пальца что-нибудь по их поводу высасывать...
А впрочем, дорогой дружок! Почему бы тебе самому не подсуетиться и не написать нам кое-что об играх в ВАШЕЙ жизни? Честное слово, если у тебя получится хотя бы на треть так же талантливо, как у меня (ну, понятное же дело, нету греха горше скромности!), то я отдам это самое, тобою выстраданное, на растерзание Командору. Может быть, то, что останется после растерзания, ты даже увидишь на этой полоске. И то сказать, сколько же можно нам, старым циникам, за тебя, дорогой читатель, проявлять энтузиазм? Не пора ли самому подсуетиться?..



Image WORLD

ИЗЯЩНОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ МУЛЬТИМЕДИА

Продукты серии Image World – идеальный способ добавить мультимедиа-возможности к новым или уже имеющимся компьютерам. Реализация для шин AGP и PCI – гарантия долговременной работы устройств. Высокая производительность и простота эксплуатации никого не оставят равнодушными. Решение завтрашних потребностей пользователей уже сегодня - вот что такое Image World.



Amazon 3D
Новый чипсет 3Dfx Voodoo2
Разрешение до 1024x768 точек
Варианты с 8 и 12 Мбайт памяти

Darwin 740
Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Разрешение до 1600x1200 точек
Высокопроизводительная шина AGP

Comet 740
Ускоритель двух- и трехмерной графики на базе чипсета Intel 740
Высокопроизводительная шина AGP
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата

CometTV II
Двух- и трехмерная графика
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
FM-радио

Conference TV
Телевизионный приемник
Функции видеозахвата
Полная поддержка видеоконференций
Работа с шиной PCI

Twister DVD
Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Объемный цифровой звук
Телевизионный выход

Twister DVD 2
Ускоритель двух- и трехмерной графики
Аппаратный проигрыватель DVD-видео
Трехмерный звук
Работа с шинами AGP и PCI



LUCKY STAR TECHNOLOGY CO.,LTD
Head Office: No. 1-6, Wu-chuan 1 Road, Hsin Chuang City, Taipei Shieng, Taiwan, R.O.C.
Tel: 886-2-22990222 Fax: 886-2-22990112
E-mail: Lucky@c2.hinet.net
web-site: http://www.lucky-star.com.tw

Multimedia dep.
Taipei Office: 11F-4, No. 149-49, Sec. 2, Keelung Road, Taipei, Taiwan R.O.C.
Tel. 886-2-23772503 Fax: 886-2-23772453
E-mail: luckymed@ms23.hinet.net